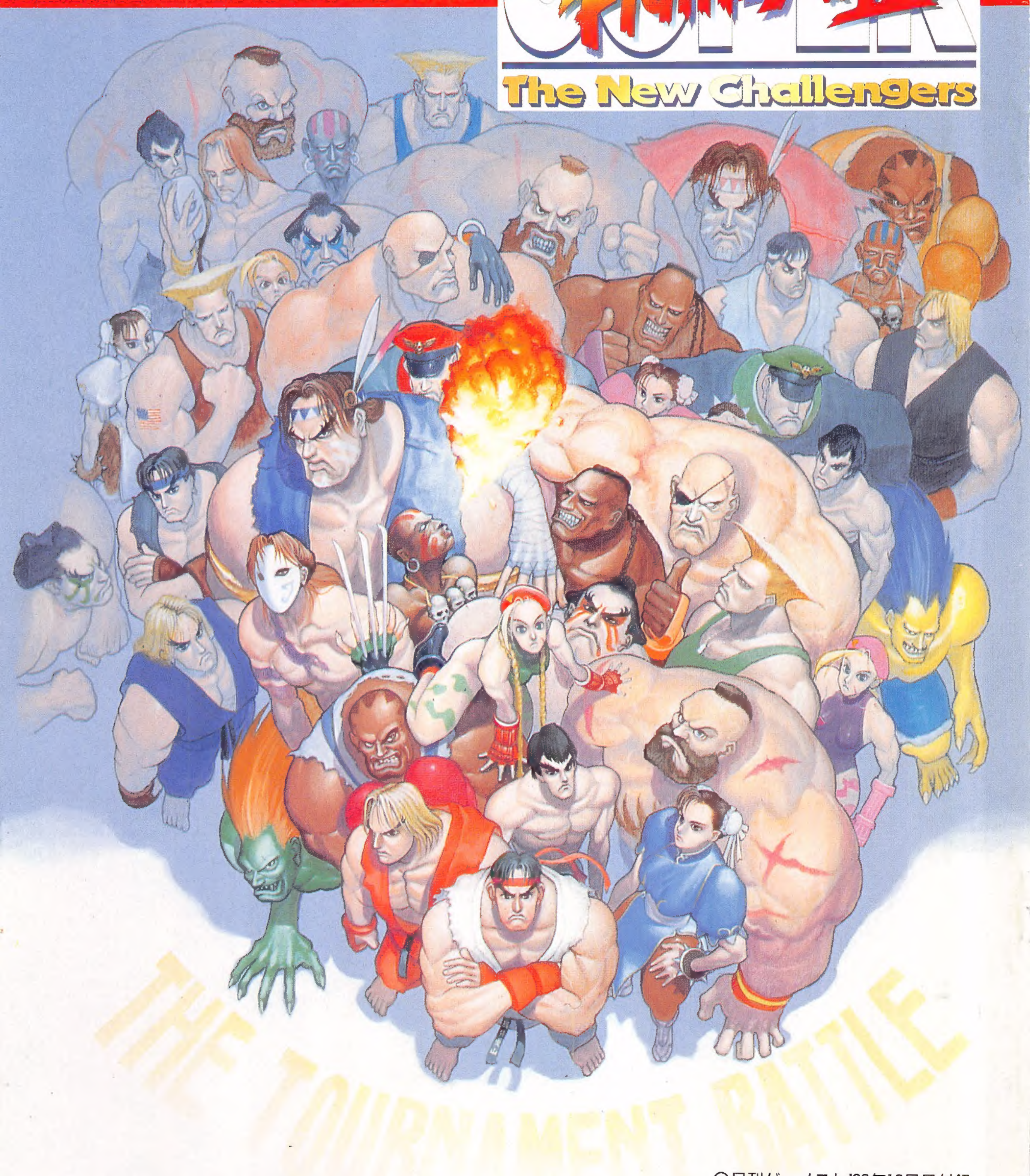
史上最強徹底攻略まるごと32P
スーパーストリートファイターII

©CAPCOM

SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers



○月刊ゲーメスト'93年12月号付録
平成5年12月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第21号通巻第103号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

The New Challengers

ライバルに差をつけろ！

新キャラ編

スーパーになって加わった新キャラ４人。使ってはみたいんだけど、どう闘ったらいいのかわからない。そんなあなたも、もう安心。私を信じてついてきなさい。ええ。



足払いで天下を取る!

Cammy
キャミィ

キャミィの強さはキャノンスパイクと中足払いの２つに集約される。間合いを見切って足払いだ。

担当：KAL

見た目に惑わされるな!

キャミィというと、まず体が小さいという印象を受ける。ところが、実際に繰り出す技は比較的リーチの長いものが多い。またあの妙な歩き方、あれが思ったより歩行速度が速く、うろうろしながらの小技攻撃が主な戦法になる。

ただし重要な点として、必殺技のキャノンスパイク、これの依存度が非常に高く、すぐに出せるようでないとつらい。キャミィからキャノンスパイクを取ってしまうと、戦力の60%は落ちると思ってもらって結構だ。キャミィが気に入って使ってみたけど、勝てないからやめた、という人は、おそらく基本ができてないか、キャノンスパイクがすぐに出せないからだろう。

他には、飛び道具をもったキャラを相手にするのはつらい、というのがある。ジャンプが遅いため、無理にとびこむよりは地上戦でカタをつけるほうがいいのだが、ガイルなどのようにスキのない飛び道具を持った相手に苦戦する。

だいたい、キャミィというキャラがどんなキャラなのかわかってもらえただろうか。外見ばかりに目がいって、少しでも勝てないとすぐに他のキャラに移ってしまう、そのような心構えでは強くなれないぞ。

鋭い蹴りが武器なのだ!

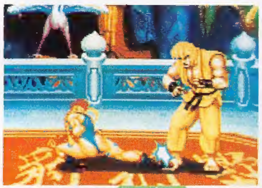
キャミィの持つ技の中で、頼ることになるのは主に次の3つ。キャノンスパイクと中足払い、立ち中キックだ。

キャノンスパイクは言わずと知れた強力な対空兵器。横方向に移動するので、相手の通常技に引っ掛けて使うことも多い。中足払いはリーチが長く、スキも少ないので、普段はほとんどの相手に対し使うことになる。立ち中キックも同様で、リーチが長く足元をやられづらい。遠間なら対空技にもなる。中足払いを第1の狙いとして、相手の足払いや技のミスを誘うのに、この立ち中キックを使っていくといい。



よく足を出すガイルや、スライディングを多用するディージェイなどにはキャノンスパイクでカウンターを狙え!

ではこれらの技を使った基本的な戦法を解説しよう。まずは間合い。これは先にも述べたように、中足払いの先端が相手にギリギリ届くくらいがいい。足元の影をよく見て、前後に歩いたり、止まったりしながらこの距離をキープできるようにしよう。で、様子を見つつ中足払いをペシペシと当てていく。相手がこちらの足払いに攻撃を合わせようとしていたり、飛び道具を持っているキャラなら、足払い3、立ち中キック1くらいの割合で立ちの中キックを出していく。相手がこれらの通常技を警戒しすぎてガードしっぱなしなら、不意をついて投げにいこう。このあたりは、間合いをとりつつの前後うろうろが普段うまくいっているかどうかの目やすになる。いかに読めないステップを踏むか、だ。



足元の影をよく見ながら、中足払いの先端を当てるようにする。ペシペシいけ。



見た目がちょっとよくないのであまり多用したくないんだけど…。リュウ・ケンやザンギなどに有効だ。



これくらいの間合いが望ましい。常にこれくらいの距離をとりつつ前後に動き回るのだ。

ここで相手がしびれをきらしてジャンプしてきたら、ここぞとばかりにキャノンスパイクを当てて迎撃しよう。一応しゃがみ大パンチと接近時の立ち大キックが対空技になるが、やはりなんとしてでもキャノンスパイクを叩きこむのだ。多少コマンド入力が遅れても大丈夫なので、キャノンスパイクがよく出ない、という人は猛練習して必ず習得すること。これがだめだと、キャミィをやる意味がほとんどない、というくらいだ。

キャノンスパイクについてもう少し話すと、一度相手に転ばされてめくりでとびこまれた場合、このときはキャノンスパイクは強で出そう。もし相手と反対の方向に出てスカッてしまっても、強なら遠くへ行くので反撃を受けづらい。逆に弱だとすぐ近くに着地するので、せっかくリバーサルで出しても反撃を受けてしまうのだ。起き上がりで出すなら強キャノン、覚えておこう。



キャミィの歩き方は、ほんとにうまくするとよくわからないのだ。ピョコピョコしてて、足払いにくるのか投げにくるのか…。

ここで再び地上戦の話に戻ろう。先ほど中足払いなどでペシペシいけ、と書いたが、あまり接近戦にもちこめない相手にはどうしたらいいか。例えばダルシムやバルログ、場合によってはバイソンなどがそうだ。こういう相手には、意外とスパイラルアローが効く。遠くからしゃかしゃか攻撃してくる相手の足元をすくうように攻めるのだ。あまりに手足をのばしてきたり、行動パターンが単調な相手なら、キャノンスパイクを手足や爪に合わせることも簡単だろう。



起き上がりにめくりでこられたら、大キャノンスパイクで逃げよう。もしくは素直にガードだ。

もう1つの必殺技、アクセルスピンナックルは、飛び道具をしっかり先読みしているときにだけ使うようにしよう。見てから出したのでは遅すぎて反撃を受けてしまうし、普通に出したのでも、あっさり足払いで転ばされたり正拳で止められてしまったりする。試合や連続技を楽しみたい人は、接近しての乱戦時にキャンセルで使うようにしよう。当たれば威力が大きく、2発

とも入れば転ぶので、自信があるならスパイラルアローなみには狙っていってもいいと思う。

跳びこみに関してだが、普段はこちらから跳ぶことはない。飛び道具と先読みしたときか、攻めが単調にならないように、相手のスキを見て跳びこむ程度にとどめておこう。あとは、相手の起きあがりに跳びこんで、連続技で一気に決めようという攻め派の人だけ狙っていくといい。



ソニックブームはもちろん、波動拳ですら、見てから出したのでは間にあわない。



ジャンプが遅いので、1度跳ぶと決めたらその空中戦は必ずものにしろ。

それでは最後に連続技について少し説明しよう。操作が簡単で威力が絶大という点で見れば、大パンチキャンセルスパイラルアローがおススメである。ジャンプ大パンチから入れば3段になり、これを2回入れるだけで試合が終わってしまうこともある。小技を使った連続技なら探せば探すほど出てくるが、特にこれだ！というものは今のところない。

なお、転ばした相手の起き上りに技を重ねるのなら、密着状態で立ち大パンチを重ねよう。立ち大パンチが入ったら、続けて中足払いキャンセル大スパイラルアローとつなげば3HITだ。これだけでかなりの威力だ。安全にいきたい人は、少し離れた所から中足払いを重ね、続けてスパイラルアローの小をキャンセルで出すといい。



乱戦時や、バルログ、春麗に裏に回られたときなどに有効な連続技。まず近距離立ち中パンチを出し…



キャンセルしてスパイラルアローの大を出す。キャノンスパイクのほうが安全ではある。

では次から、各キャラに対する対戦でのワンポイントアドバイスに入ろう。

VSキャミィ 実力勝負

相手も同じように足元を狙いにくる。立ち中キック、中足払い合戦になるだろう。相手があくまで足払いに固執するなら、少し離れてのスパイラルアローで攻めてみよう。やたらにジャンプしないで、地上戦を制したほうが勝つ。いずれにしろ、動きが軽くてわけのわからない対戦になるか、あまりに手堅すぎてつまらない対戦のどちらかになるだろう。



しつこく足払いを出してくる相手にはスパイラルアローが有効。といっても、狙いすまして出すか、キャンセルから出そう。

VS T・ホーク 油断＝死

大敵だ。地上戦で負けないようにするには、ホークの中足払いを見きらねばならない。

ジャンプ攻撃も、当てたあと着地ですぐにキャノンスパイクを出すようにし、くらいタイフーンを封印する。

ホークがジャンプしたら、すぐにキャノンスパイクを出すこと。バックジャンプをしたら、反応の早い人はコンドルダイブを見てからキャノンスパイクを、自信のない人はすぐに垂直か逃げの大蹴りを出そう。



ホークが跳んだら要注意…逃げ蹴りかキャノンスパイクだ。

VSディージェイ スライディングに注意だ

基本どおりに攻めていけばいい。エアスラッシャーも硬直が長いので、すぐに跳びこむか、アクセルスピンナックルをすぐに出せばいい。ただスライディングにだけ常に警戒しておくこと。こちらが中足払いにいこうと踏みこむところを狙ってくるからだ。



近づきすぎるとスライディングをくらうぞ。

VSフェイロン 基本どおりにいけ

そのまんま基本戦法でOK。ただしフェイロンのしゃがみ大パンチを何発ももらうと危険なので、きちんとフェイントなどをからめていくこと。とにかく跳ばせるのだ。

VSリュウ 波動拳がなければなァ…

嫌な相手だ。波動拳を撃てないくらいまで近づくと、向こうの足払いも余裕でとどいてしまうようになるので、読みと足クセの悪さがポイントになる。立ち中キックで波動拳をつぶしていくのもいい戦法だ。アクセルスピンナックルは先読みでだすこと。



立ち中キックの使用頻度を高くしよう。

VSケン リュウよりはまし!?

VSリュウとなんら変わるところはない。同じように闘うこと。

VSブランカ 足払いに集中!?

立ち攻撃があまり有効でないため、ほんとに中足払いに神経集中するしかない。ローリングアタックも怖いので、ブランカが前進以外（止まっているか、後退中）のときには立ち中キックや小パンチなどを使ってみよう。

VS E・本田 実は強敵

地上戦がつらい。本田の立ち小、中、大キック（通称オカマキック）がリーチが長く出るのも早いので、中足払いを狙いにくいのだ。本田が溜めていないとわかった瞬間に小パンチで跳びこみ、着地キャノンスパイク、という戦法もあるが、ガードされるとスーパー頭突きであっさり返されるので多用は禁物。中間間合いで溜めてるな、と思ったら、立ち小パンチ連打で頭突きを落とそう。

VSガイル く、くるしい…

とにかく接近して、ソニックブームと相打ち覚悟で足払いを当てていこう。中足払いキャンセル小スパイラルアローなどが多少有効だ。

VSダルシム 小技で勝負

のばす手足にキャノンスパイクがバリバリ当たる。ただ

はずれると痛いので、しゃがみ小、中パンチや立ち小キックなどで牽制して、昇りキックで接近するなどして攻める。

VS春麗 これは負けられないぞ!

やはり春麗には負けられない。とはいっても、身体の大きさや飛び道具の有無、足払い性能などを比較していくと、つらい対戦になるのは必至。



うっとうしい気功拳。

スパイラルアローも小技で不意を突いていこう。

VSザンギエフ 足払い合戦だ

基本である地上戦の訓練にちょうどいい相手だ。とにかく基本どおりに。本当は、あることに気付くとかなりひどい試合になるのだが、それでは練習にもならないのであえて伏せさせていただく。

VSバイソン 小技で闘うのだ

中足払い、スパイラルアロー、立ち小パンチで闘う。立ち小パンチはダッシュアッパーを止めやすいからだが、別に足払いや立ち中キックでもいい。



「オワー!!」とくるところをペチッと。

VSバルログ キャノンスパイクだ

爪を出しまくる相手なら、ばくちキャノンがよく当たる。それとスパイラルアローを忘れないこと。

VSサガット よくわからない相手だ

うまくタイガーショットを使われるとつらいが、基本に忠実にやっていればいいのだ。特に中キック関係がいいぞ。

VSベガ 強敵だ!

さすがは元・上司。地上戦は、向こうの立ち蹴り、サイコ、ダブルニーにかなり不利なので、立ち小パンチや跳び蹴りでうまくたち回るほかない。ベガが溜めていないときは、ホバーキックに注意すること。

CPU戦 キャミイ

強力対空兵器、キャノンスパイクで敵を迎撃!

とばせて落とす〜格闘ゲームの基本だね!

キャミイを使ったときのCPU戦は、大抵の敵に対してとばせて落とす法が効く。小足、中足払いを連打して、跳んできたらキャノンスパイクで落とすのだ。

また、E・本田やガイルには、跳び大パンチからの連続技の練習ができるし、春麗やバルログ、ベガに対しては早めのジャンプ大キックだけで勝てる。バルログにはこれまでと同じように、昇りキックでバック転させて投げ、起き上がりにまた昇りキックを出してバック転させ…の方法が有効だ。

リュウ、ザンギエフには少し違った方法を使う。まずザンギエフだが、ある程度近くから昇り小パンチをガードさせ、着地と同時に投げてしまうことができる。これだけで勝ててしまうのだ。次にリュウだが、ストII、IIダッシュターボと同じような戦法が効く。近くで立ち小パンチや小キックを出して足払いを空振りさせ、逆に転ばすというものだが、キャミイでやると結構難しい。波動拳をかわし続け、リュウがとんできたらキャノンスパイクで落とす、という消極的なやり方もある。



早め早めが肝心なのです。



このように昇りで小パンチをガードさせる、着地で投げる。まずいと思ったら着地キャノンだ。

な〜んか妙 CPUキャラの動き

キャミイがCPUキャラとして出てきた場合、どんな動きをするのか?

彼女はなかなかの攻め〜る派である。しかしほうっておくとすぐに跳んでくるので、それまでガードして待ち、落ちついて対空技で迎撃するだけで倒せてしまう。その動きのパターンもかなり単調なので、小足、中足払いときたあとにこちらが足払いを出せば当たってくれたりする。

見てると結構おもしろいので、しばらく遊ばせて観察するのもいいかも。



待って対空技で落とすだけ。

複数キャラの長所を併せ持つ重戦車

T.HAWK

T.ホーク

跳び込みから一気に勝負をつけろ!
めくりが決まれば勝ちはいただきだ!

担当：YOU.A

ホークの基本方針

ホークの闘い方は、リーチの長さを生かして中足払いや立ち大キックで攻め、ときおり踏み込んでヘビーボディプレスなどの跳び込みから、メキシカンタイフーンを狙うといったパターンだ。跳び込んでくる相手はトマホークバスターで撃墜し、転ばせたら起き上がりにめくりボディプレスからたたみかけるのが強力な攻めとなる。現時点では、「最強説」すら出ているホークの攻め方を見ていこう。

地上戦の闘い方

ホークの地上戦での闘い方は、次のような技をメインに組み立てて攻める。

・中足払い
・大足払い
・立ち大キック
・しゃがみ小パンチ
・立ちタイフーン

これらの技で攻めつつ、相手が跳び込んできたときはトマホークバスターで確実に撃墜できるように準備しておく。トマホークバスターを対空技として使うときは、小か中パンチで出すこと。大のトマホークバスターは、根本で当たるとダメージが極端に小さい。

中足払いは多少出るのが遅いが、リーチが長く、攻撃判定自体も強い。心持ち早めに出しておき、踏み込んで来る相手を迎え撃つような感覚で使うといい。

大足払いは、2回目の攻撃となる回転してからの足払いが、特にリーチが長い。1回目は空振りして2回目に当たるような間合いで出すと、相手は引っかかりやすい。ただし、技の出ている時間が長いので、跳び込みを狙って来る相手には注意すること。

立ち大キックは非常にリーチが長い上、ブランカ、ベガ、キャミィ以外のキャラなら相手がしゃがんでいても当たる。攻撃判定が出るのは早くないが、空振りしてもスキがそれほど大きくないため、返し技をくらいにくい。前記の3キャラ以外に対しては、相手が接近してくるときや足払いを出そうとしたときなどを狙い、頻繁に使っていこう。タイミングと間合いを計って立ちキックだけで攻めても、そこそこ闘えるくらいだ。



2回目のリーチの長い足払いに引っかかる。



空振りしたなと思って近づいて来ると…

しゃがみ小パンチは、おもに連打して突進系の技（スーパー頭突きやローリングアタックなど）を返すのに使う。烈火拳やスパイラルアローもほとんど返せる。



リーチが長い上に、しゃがんだ敵にも当たる立ち大キック。多用しよう。

中足払いや立ち大キックを警戒して手足を出さず、露骨に「待ち」に入っている相手には、いきなり立ちタイフーンを狙ってみよう。ザンギエフに比べると吸い込む間合いが狭いので、十分な踏み込みが必要だ。

このほかでは、近めの間合いで波動拳や気功拳を撃たれたとき、大トマホークバスターで飛び道具を抜けつつ伸ばした手に当てるという攻めパターンがある。反応速度やコマンド入力スピードが問題だが、ぜひ実戦で使えるようにしたい。



しゃがみ小パンチはほとんどの突進系の技を止められる。

どうしてもトマホークバスターを合わせるのが難しいと思ったら、飛び道具を見てから相打ち覚悟で立ち大パンチを出す手もある。このパターンを使う場合は、くらい判定の大きさや技の出るスピードの関係で、立ち大キックより立ち大パンチを使うといい。



波動拳に素早く反応し、大トマホークでカウンターを取る。

跳び込んで攻めるとき

ホークで跳び込むときは、できるだけ相手との間合いが近い状態のときがいい。無敵技以外なら返されにくく、着地後タイフーンにつなぎやすいからだ。

ジャンプ中の必殺技でコンドルダイブがあるが、出すのが読まれると逃げ蹴りなどで返されるので、多用は禁物。あくまでも含みにおいて攻めよう。こちらの跳び込みを足払いで転ばせようとしてくる相手なら、ジャンプの頂点付近でコンドルダイブを出して逆襲すればいい。

普通に跳び込んで攻めるにしても、ケースバイケースで出す技を使い分ける必要がある。



コンドルダイブは相手次第で使い分けよう。ガードしてから反撃されることもある。

まず、かなり近めの間合いから跳び込むときは、ヘビーボディプレス（ジャンプレバー下大パンチ）が強い。ヘビーボディプレスは、ボタンを押してから着地寸前まで技が出っ放しになるため、ジャンプ後すぐに出してしまってよい。相手の上からかぶせるように跳び込めば、通常技に負けることは少ないはずだ。そこから着地後、メキシカンタイフーンを含みに攻める。

コマンド型の無敵技を持たないキャラに対しては、続けてヘビーボディプレスで跳び込むのもおもしろい。密着した状態から連続でボディプレスで攻められると、キャラに



近くからのヘビーボディプレスはとにかく強い。跳び込むチャンスを常に狙っていこう。

よっては抜け出すのがなかなか難しいのだ。ボディプレスで攻めたてながら、不意をついて技を出さずにすかしタイフーンを狙ったり、ジャンプ小パンチに替えて着地の瞬間にタイフーンで吸ったりする攻めが使える。

やや離れた間合いから跳び込むときは、ボディプレスよりただの大パンチがいい。この技も攻撃判定がかなり強い。

遠めの間合いからの跳び込みには、比較的横方向に強いヘビーショルダー（ジャンプレバー下中パンチ）が使える。



レバーニュートラルならこの大パンチ。これも相当強力。

が、ホークは離れた間合いからの跳び込みはできるだけ避けたほうがいいだろう。

相手を転ばせたときの攻め



ヘビーショルダーは横方向に強い。ダルシムの逃げ大パンチともほとんど相打ちに持ち込める。

トマホークバスターなどで相手を転ばせたときは、起き上がりにヘビーボディプレスで攻めるのがいい。このとき、できるだけ相手の真上からかぶせるように間合いを調節し、めくりかどうか判断しにくいようにするのがポイント。相手がボディプレスをくらおうがガードしようが、とりあえず着地後しゃがみ小パンチ2発を出すように頭に入れておく。この2発の技を出している間に相手がくらったかどうかを見極めて、その後の対応を決める。

もし、相手がここまでの3段攻撃をくらっていたら、しゃがみ小パンチ2発のあと立ち小パンチを1発入れて、小トマホークバスターにキャンセル技でつなぐ。ここまでの5段が決まれば、相手はまず間違いなくピヨる。ボディプレスをくらった時点でピヨリ確定という恐怖の連続技だ。この連続技を使えるのと使えないのとでは、攻撃力に大きな差が出てくるから、ホークを使う以上は何としてもマスターし、実戦で役立てよう。



相手の起き上がりにめくりヘビーボディプレスで跳び込み…



着地後、しゃがみ小パンチ2発までは頭に入れておく。



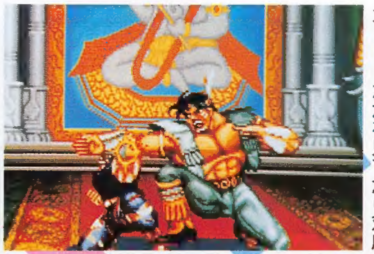
相手がくらっていたら、ここから立ち小パンチを1発当てて…



小トマホークバスターにキャンセル技でつなぐ。ピヨリ確定。

さて、ボディプレスからの3発をガードされたら、今度は路線を変更してタイフーンを狙う。タイフーンにつなぐとき、しゃがみ小パンチは3発までガードさせられる。必殺技で返されにくいように、ガードさせる回数を調節するといい。この場合は、しゃがみ小パンチ1発だけ当てて吸い込んでももちろんかまわない。

これらの連続（あるいは連係）技は、相手がくらったかガードしたかを見てから対応できるのが強みだ。めくりにならなかった場合でも、しゃがみ小パンチの数を減らせばほぼ同様の攻めが効くので、応用して使うといいだろう。



しゃがみ小パンチまでを相手がガードしていたら、今度はタイフーンに予定変更。

秘技「タイフーンバスター」

秘技といえるほどのものでもないが、知っていると役立つテクニックを紹介しよう。

メキシカンタイフーンがかかる条件のとき、タイフーンとトマホークバスターを同時に入力すると、どちらの技が出るか知っているだろうか。

この場合、必ずタイフーンがかかる。すなわち、2つのコマンドが同時に入力されると、トマホークバスターよりタイフーンのほうが優先される。これは「つかめるときはつかみ、そうでないときはトマホークバスターが出る」ということだ。

では、この同時入力がどんな状況で威力を発揮するかというと、例えばベガのダブルニープレスをガードしたあとが挙げられる。

ダブルニーのあと、ベガがバックジャンプで逃げようとすると、空中でトマホークバスター（大パンチで出すこと）に当たる。しかし、これを警戒してガードしているようなら、今度はタイフーンで吸い込めるというわけだ。この2つは本来読みだが、同時入力すると、都合のいいほうを選んで技を出してくれるのだ。

実際に入力するレバーの操作方法は、次のようになる。相手が右にいる場合は、右下から左回りにレバーを1回転させ、右下で止めてパンチ、これで相手が地上にいればタイフーンがかかり、空中ならトマホークバスターが当たる。

この入力法は、近い間合いならダブルニー以外の技（もちろんベガでなくてもよい）をガードしたあとや、起き上がりにも応用できるから試してほしい。



ダブルニーのあとバックジャンプで逃げようとすると、トマホークバスターに当たる。

ピヨらせたときの連続技

ホークで相手をピヨらせたときに決める連続技は、本誌でも書いたようにめくりボディプレスから入り、立ち中パンチ、立ち小キックなどを当てて大または小のトマホークバスターにつなぐ攻撃だ。

どのキャラにも確実に入るのは、めくりのあとに立ち中パンチ（立ち中キックでもほぼ同じ）小バスターを決める

3段。
より強力なものに、めくり立ち中パンチ大バスターの4段もあるが、決まるキャラが限定される。これが3段しかない相手には、めくり立ち小キック大バスターがいい。
そのほか微妙な技の入りやすさなどを考慮して、キャラ別に最も適切であろうと思われる連続技を示したのが右下の表だ。
なお、表中にはないが、めくり立ち小キック立ち中キック小バスターという強力な連続技もある。ただし、これは間合いの微妙な違いで立ち中キックにキャンセルがかからないときがあり、確実性にかけるため削除した。余裕があったら試してほしい（これも全キャラ対応ではない）。



相手がピヨったら、まずはめくりボディプレスから入り…



着地と同時に立ち中パンチを当て…



小トマホークバスターにキャンセルさせる。この3段は全キャラ相手に決まる。

対CPU戦攻略 T.ホーク

跳び込みを待ってトマホークバスターでOK。強敵CPUホークもこれなら勝てる!

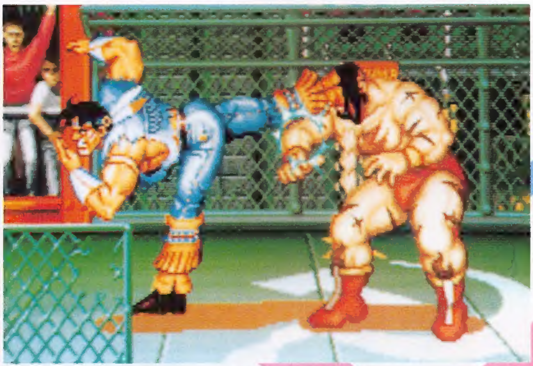
相手キャラ	ホークの連続技
リュウ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
E・本田	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
ブランカ	めくり→立ち中パンチ小トマホークバスター
ガイル	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
ケン	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
春麗	めくり→立ち中パンチ小トマホークバスター
ザンギエフ	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
ダルシム	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
M・バイソン	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
バルログ	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
サガット	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
ベガ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
ホーク	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
フェイロン	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
ディージェイ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
キャミィ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター

飛ばせて落とせばまず問題なし

ホークは強力な対空技を持つため、敵を飛ばせて撃墜するという攻略パターンが通用する。敵を飛ばせる技は中足払いがいいだろう。



中足払い、しゃがみ小パンチなどで飛ばせ、トマホークバスターで落とす。これが基本。



実は立ち大キックだけでもかなりいける。

トマホークバスターで撃墜したあと、余裕があれば起き上がりにめくりボディプレスで飛び込んでみよう。CPUキャラでもくらってくれることは多い。めくりからの連続技の練習にもなる。

また、飛ばせて落とす基本パターンのほかに、立ち大キックだけで攻めるのも有効。敵はリーチの長さに反応できず、くらってくれることが多い。このパターンは敵にぎりぎり当たるくらいの遠い間合いで、立ち大キックを出すようにするのがポイントだ。

強敵CPUホークも実は弱点あり

CPU戦のホークは、基本的には中足払いやしゃがみ小パンチなどで飛ばせ、撃墜するパターンで倒せる。が、無敵の対空技を持たないキャラだと、ホークの強力な跳び込みを返せず、苦戦している人もいるだろう。

でも、勝つだけならほぼ確実な方法があるのだ。

実は、ホークの跳び込み技は、しゃがんでいるとほとんど当たらないのだ。空中の高い位置で空振りしてしまうため、足払いをはじめしゃがみの技なら何でも返せる。ただ、例外としてヘビーボディプレスだけは着地寸前まで引っ込まないから、これだけはくらってしまう。確率的にヘビーボディプレスがくることはかなり低く、跳び込みを足払いで返し続けても、ほかでダメージを受けなければ、まず負けはしないはずだ。

なお、ダルシムはしゃがみ小パンチでけん制しているとトマホークバスターがくることが多いので、バックジャンプ大パンチで返したり、ガードしたあとに大キックで地道に体力を奪っていけば、これも楽勝だ。

ホークの跳び蹴りはしゃがんでいると当たらない。知ると知らぬとでは大違い。



大きな口がチャームポイントなの DEE JAY ディージェイ

技自体は地味だが攻撃判定の強さはトップクラスに位置する。通常技を上手に使いこなして勝利を奪え!

担当：LSVGC一ぴぐ

陽気なジャマイカン現る!!

プレイヤー選択画面で、ひきしまった顔をしているのにプレイ画面では…。「あんなに大っきく開いた、クチなんてやだ!!」と言う前に一度使ってみてくださいな。

必殺技は少々弱そうだが、やりこむうちに意外に小技が強いのが分かってくる。必殺技が氾濫する格闘ゲーム界にあって小技の大切さを改めて教えてくれたディージェイ。

さぁ、みんなで忘れていたものを取りもどそうではないか。


あのぉ、そんなにイヤがらないでくださいネ。

強いぞマシンガンアッパー

対空技としても使えるマシンガンアッパーだが、超連射することによって、最大4発まで連続でヒットさせることができる。

起き上がりに攻められたときも、ちゃんとリバーサルで出せば相手に大きなダメージを与えられるので積極的に狙っていこう。

また、マシンガンアッパーを連続技に組み込むことができる。

ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ×2→大マシンガンアッパー×4、で強力な7段攻撃の完成だ。

しかしマシンガンアッパーを4発も入れるのは相当難しいので連射に自信がなければ、ジャンプ大キック→立ち中パンチ→大ダブルローリングソバットを使おう。

前述の連続技のマシンガンアッパーやダブルローリングソバットをエアスラッシャーに替えても連続技になる。


マシンガンアッパーだけで4段になる。


ジャンプ大キックで跳びこんで、


しゃがみ小パンチ2発から、


大マシンガンアッパー4連発、7段攻撃の完成だ。

相手の足元を狙え

ディージェイの通常技では中と大のキックが使える。

立ち中キックは出るのが早くリーチも長いので近~中距離で相手を牽制しよう。

立ち大キックも中キックとほぼ同じ使い方をしよう。相手が跳ぼうとするのを封じることもできる。

しゃがみ中キックも出るのが早く、見た目よりも攻撃判定が長い。しかも当たると相手が転んでくれるのがうれしい。ザンギの大足払いに勝てることもある。

しゃがみの大キックはスライディングになる。フラフラと前後に歩きながら突然出して相手を転ばしてやろう。足の先端が当たるくらいの間合いから出せばガードされても反撃を受けない。中~近距離での対空技にもなる。


意外と長い立ち中キック。


ザンギにだって、ほ~らね。

基本的な戦法としてはエアスラッシャーや小技で相手を跳ばして撃墜するか、スキを見て跳びこんで連続技を叩きこむという方法がとれる。

気になる対空技はかなり充実している。下方向に溜めているときには当然マシンガン・アッパーを使う。そうでないときは、近距離ではしゃがみ大パンチやスライディングを使おう。しゃがみ大パンチは相打ちになりやすいが、威力があるので体力がリードしているときに有効。

中~遠距離では立ち小パンチ、立ち中・大キックを合わせよう。

必殺技のスキを攻めろ VSリュウ・ケン

読み合いが勝負のカギを握っている。波動拳を読んで跳びこんだり、スライディングを出したりしよう。

立ち大キックを波動拳の出かかりに当てるのも面白い。

リュウ・ケンの跳び込みは近いときはスライディング、遠いときは早めの立ちキックで返せる。


波動拳は撃たせないよ~ん。

飛ばせて落とせ VS E・本田

本田に対してはエアスラッシャーで飛ばせて中足払い、スライディングで落とすというのが有効。

地上戦では本田の四股蹴りでスライディングが止められてしまうので多用は禁物だ。

しゃがみ小、大パンチを活用していこう。



これ止められると、ちとツライ。

小技で動きを封じるVSブランカ

ブランカのしゃがみパンチ系の技は、しゃがみ小パンチ連打でほとんど返すことができる。ブランカが足払いを狙ってくるようなら、こっちも中・大足払いを合わせよう。
ブランカはジャンプ攻撃が強いので跳んでるだけでもかなりイヤなキャラだ。かなり早めにスライディングを出せば返せるのだが……。ガードしたほうが賢明かも。

のび～るパンチもほらペチャン。



飛び道具の打ち合いに負けるなVSガイル

ガイルの最大の武器の一つ、中足払いをしゃがみ小パンチで止めることができる。ガイルの中足払いを止めつつ、ソニックをエアスラッシャーで消してガイルが焦れて跳んできたところをマシンガンアッパーやしゃがみ大パンチで落とそう。あせって跳びこんだりしないように。

跳びこんで攻めろVS春麗

春麗に対してもやはりエアスラッシャーで跳ばせて相打ち覚悟のスライディングで落としたいところだ。
春麗の対空技はあまり怖くないのでドンドン跳びこんで攻めたてよう。

大足払いには注意VSザンギエフ

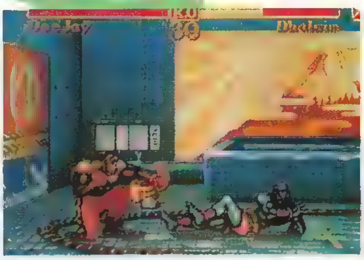
エアスラッシャー、立ち中、大キックで牽制して跳んできたらスライディングや立ち中キック、しゃがみ大パンチで返していこう。
一度転ばされてしまうと起き上がりに大足払いやボディプレスを重ねられたときにマシンガンアッパーがつぶされてしまう。くれぐれも転ばされぬよう注意。
中、大足払いでザンギを転ばせたら起き上がりに頭打ちを狙って跳びこみ4段につなごう。

うわっ、出ねえよ。



相打ちでもいいよVSダルシム

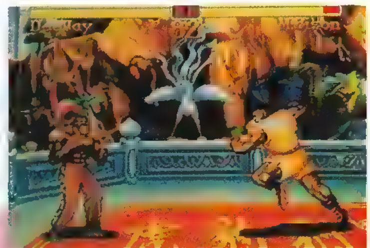
ダルシムの通常技は、ほとんどしゃがみ小パンチではたくことができる。
ダルシムが空中で技を出そうとしてもジャンプ小パンチで相打ちにできることが多い。
スライディングもしゃがみ小パンチで止められるので溜めるときには、まめに出しておこう。



スライディングも怖くない。

足払いをフル活用VSバイソン

ターンパンチ、ダッシュストレート、ダッシュアッパーは中足払いで楽に返せる。
ダッシュ系の技を封じられてはバイソンは生ける屍も同然だ。あとは小パンチや足払いなどでジワジワといじめてやろう。



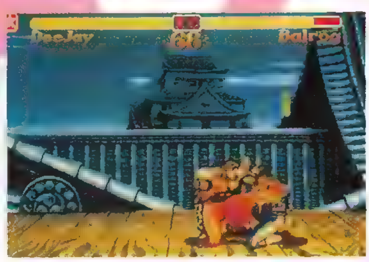
そ～れ、走ってきな。



すってんころりん。クク無様なもんだな。

備品さえ取ってしまえばVSバルログ

バルログの爪攻撃は足を踏み出してくるので、その足元を狙って中足払いで転ばしてやろう。一度転ばせたら起き上がりに強力な返し技を持たないバルログには思い切り攻めこめる。
フェアでないような気もするが最終手段として、ジャンプ小パンチからしゃがみ小パンチ連打で爪を折ってしまうという荒技もある。



時には非情になることも大切なのさ。

跳びこむのはツライが…VSサガット

サガットとしては上下タイガーショットで押してアパカで撃墜の黄金パターンにもちこもうとするだろう。それに対し溜め技であるエアスラッシャーではどうしても撃ち負けてしまう。
こちらとしては跳びこむしかないのだが、下タイガーはやられ判定が低いため大パンチや大キックは当てにくいので小パンチで跳びこもう。



この距離でしゃがみ中パンチを出すとサガットは手が出せない。

待ちベガには待ちDJでVSベガ

跳びこみの技がさほど強くないディージェイとしては、ベガに待たれるとツライ。
そんな待ちベガに対しては待ちディージェイで対抗。サイコ、ダブルニーなどの必殺技はマシンガンアッパーで返せる。ベガの跳びこみも怖くない。



こんな不毛な闘いはヤだなあ。アンタら楽しいかい?

牽制合戦で粘れVSキャミィ

地上戦においてはスパイラルアローに注意しつつ、中足払いや大足払いで攻める。
この組み合わせでは跳びこ

みを返すほうが有利なので、しびれを切らさないように。

起き上がりマシンガンアッパーは小足払いを重ねられると、いとも簡単に封じられてしまう。跳びこんできたとき以外は狙わないほうがいい。

相打ち狙いが精いっぱい? VS T・ホーク

T・ホーク側が小足払いを連打しているだけでかなりツライ闘いになる。かなり接近すればしゃがみ中パンチや中足払いで返せないこともないが、近づく途中で大足払いなどをくらうことが多い。

とにかく跳びこんでしまうとトマホークバスターのえじきになるので跳びこまないようにしよう。



さあ、どうやって反撃しよう。

中足払いだけで楽勝 VS フェイロン

フェイロンに対しては中足払をシャカシャカと出してるだけでフェイロン側は攻め手がなくなる。時々立ち中キックやエアスラッシャーを出すのも効果的だ。

ヨミがすべて VS ディージェイ

相手のダブルローリングソバットやエアスラッシャーを読んで跳びこめるかが勝敗を分けることになる。

ヨミが当たれば天国（連続技にもちこめる）、はずれれば地獄（返し技をくらう）。

対戦相手の動きから、ある程度次の行動を予測して落ち着いて対処しよう。



先読み成功。天国コース。

CPU戦 ディージェイ

中足払いでガンガン行こう。

基本は、跳ばせて落と〜す法の対CPU戦基礎

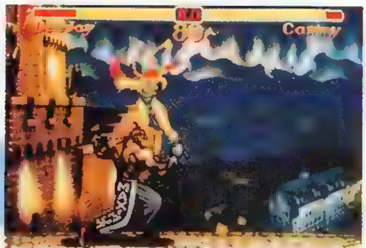
スーパーのCPUキャラはダッシュターボに比べると、少々知恵が足りないというか、単純というか、素直というか、中足払いを連打していると跳びこんできてくれることが多い。

それを利用して中足払いで飛ばせてマシンガンアッパーで落とすのだ。

この戦法が使えるのは、ブランカ、E・本田、春麗、バイソン、サガット、キャミイ、T・ホーク、ディージェイ、フェイロンに対してだ。



中足払いで跳ばせて、



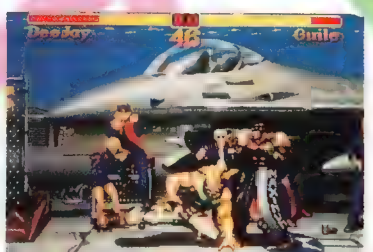
ウラララララァー。

別にマシンガンアッパーにこだわらなくても距離に応じてスライディングや立ち中、大キック、しゃがみ大パンチを用いることもできる。

リュウやケンはアルゴリズムの基本的な部分は前作までと同じなので、リュウに対しては波動拳を跳び越えてからの攻撃が、ケンに対しては昇龍拳のスキをつく攻撃がそれぞれ使える。リュウ・ケンの跳び蹴りは立ち大パンチで返せることも知っておいて損はない。

ガイルは大きく分けて、次の3通りの動きをする。①ツカツカ歩いてくる。②ソニックを撃つ。③跳びこんで来る。

①のときには、ガイルをジャンプで跳び越えるとガイルは大足払いを空振りするので投げてしまおう。②のときには



後ろにまわりこんでから投げ。

跳んで避ける。③のときには立ち大パンチで返してやろう。

ザンギエフは普段は連続技の練習台にして危なくなったら端でジャンプ大キック。

ダルシムは起き上がりを攻めるとテレポートするので、出現したところをスライディングで転ばす。

バルログは同じようにバック転するので好きなように料理しよう。

ベガに対してはひたすら待つ。へたに足払いを出したりするとそのスキに反撃されるので、おとなしくしていよう。するとなんらかの攻撃を仕掛けてくる（跳び込みや必殺技）のでマシンガンアッパーで返そう。

彼もやはりCPUよのう〜敵にまわしたときの対処法

エアスラッシャーを短い間隔で撃ったり、およそ人間では不可能なことをしてくるCPUディージェイも、なにかの技に反応して跳んでしまう。

飛び道具のあるキャラは、その飛び道具で飛ばせて落とす。

飛び道具のないキャラでも中足払いなどでジャンプを誘うことができるので、落ち着いて対処しよう。



彼も結局は、こうなる運命なんだね。

連続技に命を燃やせ!

Fei-Long フェイロン

飛び道具がない分、不利かもしれないが、強力な通常技と美しい連続技で闘い続けろ!

担当：MOMO

いかにして飛び込むか? それが勝負の分れ目だ!!

飛び道具のない分、基本戦法は確立させにくいが、速い足で相手を攪乱させ、低いジャンプで攻めていくキャラクター、それがフェイロンだ。

フェイロンは技の一つ一つが強い上に、強力な連続技が存在するので、いったん攻め始めたら、止めることはできないだろう。

一発入れば勝ちも同然なのだが、そこに持っていくまでが大変なのだ。

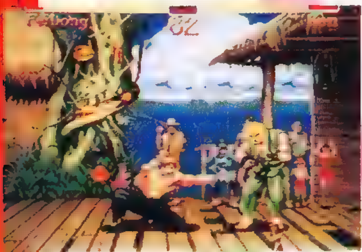
よって、いつ跳び込むかがフェイロンの勝負の分かれ目になるだろう。

フェイロンの性能を活かせ!! 地上での攻防

それではフェイロンの基本となる戦法、対空兵器、連続技などを説明していこう。、

まず、地上戦でのメインとなる技を出してみよう。

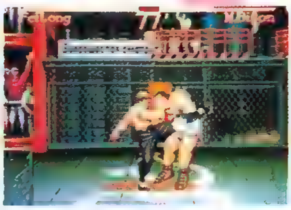
地上戦では、しゃがみ中、一番リーチのある、しゃがみ中パンチを牽制として使おう。



大パンチが有効だろう。しゃがみ中パンチはフェイロンの技の中で一番リーチがあるので、遠い間合いから牽制として使うのがいいぞ。

しゃがみ大パンチは、攻撃判定が非常に広く、相手の通常技ならば、たいてい打ち勝ってくれる。中パンチで牽制しつつ、時折大パンチを出すのが効果的だ。

他に地上戦では、レバー入れ大キックも使えるだろう。攻撃判定が出るまでに多少隙があるが、前進しながら攻撃



レバー入れ大キックが二発入る。起き上がりに重ねておくといいかも。



そして、大パンチが続けて入る。お手軽三段攻撃だ。

するために、間合いを詰めるのにいいぞ。しかも、レバー入れ大キック→立ち大パンチの三段攻撃もできるので、キックが当たったら大パンチを連打しておこう。

使えるかどうかは別として、



おお、足払いをスカして攻撃している。こんなことは、めったにないぞ。

レバー入れの中キックは面白い技だ。一応、相手の足払いをスカして攻撃ができるのだが、めったに使えないぞ。

必殺技の中では、烈火拳を突然出せば当たることも多い。



このくらいの距離で足払いを誘い…、



スカッたら投げにいけ！

一発入ったら、二発目、三発目を出して連続技として入れてしまおう。

もし、一発目がガードされたら、二発目を小で出し、三発目を出さずに熾炎脚を出すと効果的だ。投げようとした り、手を出してきた相手に当たることがあるぞ。

地上戦の最後に、フェイロンの足の速さを生かした戦法を書いておこう。それは、相手の足払いを空振りさせて投げる戦法だ。これはストIIの基本中の基本なのだが、ダッシュターボよりスピードの落ちている分やりにくいかもしれない。しかし、フェイロンは足が非常に速いので余裕でできるのだ。

リュウ・ケンには特に有効だ。

対空兵器は少なかった…

フェイロンには対空技が少なく、必殺技の熾炎脚が一番いいだろう。立ち小キックも一応対空になるが、潰されることも多いぞ。

対空技には、これしかない。



フェイロンの基本、跳び込み…そして、連続技!

飛び道具と対空兵器を持っているキャラクターには、跳び込むタイミングが必要だ。

近い間合いから跳び込むときは、大パンチ。中間からの跳び込みは、大キックと使い分けて出そう。

中間距離で飛び道具を跳び越える場合は、大キックの先を当てる感じがベストだ。前に身を乗り出して撃つキャラクターには、かなり使えるぞ。しかし、ここからでは連続技につなぐのは無理である。

近距離からの跳び込みは、大パンチが使える。強い上に、連続技につなぎやすいのが便



大キックは早めに出してもOKだ。

利だ。

それでは、跳び込みからの連続技を色々と書いてみよう。

ジャンプ大パンチ→大パンチ→大烈火拳×3。いきなり強力な連続技だ。全部大パンチボタンで出せるので楽な連

続技でもある。烈火拳×3は練習しないと入りにくいかも。
ジャンプ大パンチ→中パンチ→熾炎脚。結構やりやすい三段攻撃。普通熾炎脚は小で



このアッパーにキャンセルをかけて…



烈火拳につなぐのだが、この一発目と最後の三発目が入りにくいぞ。

出すのだが、キャラによっては中熾炎脚で四段攻撃になる相手もいるぞ。
この2つが主な連続技だ。
他にも、しゃがみ小キックから立ち大パンチが連続になるので、そのまま烈火拳を入れることもできるのだが実用性は少ない。

地道な跳び込みが必要 VSリュウ、ケン

波動・昇龍を駆使してくるリュウ、ケンは強敵だ。なにも考えずに跳び込めば、昇龍拳の餌食になるのは必至。
リュウ、ケン相手には、中間距離でウロウロし、相手の大足払いを誘おう。空振りすれば、投げは確実。

待たれたら、勝ち目なし VS E・本田

はっきりいって、中足払いで待っている本田には勝てない。どんな技を出しても、すべて潰されてしまう。隙をついて、投げや強力な連続技を入れていくしかなさそうだ。



これで待たれているだけで、なにもできないフェイロンであった。

烈火拳を叩き込め VSブランカ

ブランカには主に、しゃがみ大パンチで攻めるといいだろう。ブランカの攻撃はダッシュターボに比べ弱くなっているので、ほとんど潰せるだろう。
返し技として、ローリングをガードしてすぐに大烈火拳を出せば、二発目、三発目が入るので、ローリングばかり出す相手には有効だ。



このように、一発目から入る。バックステップをガードしたときも烈火拳を出そう。

基本を忘れずに… VSガイル

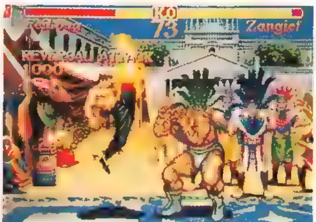
基本通りの攻めが通じる。ソニックブームを跳び越すときは、大キックを早めに出していけば、落とされる心配は少ない。

守りを堅くしろ!! VS春麗

春麗の足払いは強く、フェイロンの攻撃では負ける事が多いので、守りを硬くしたほうがいいだろう。
隙をついて、跳び込むしかないので、辛い相手だ。

烈火拳のうちすぎに注意 VSザンギエフ

ザンギにも、基本的な攻めで押していくことができる。
起き上がりなどを攻められたら、小熾炎脚で返してみよう。ガードされても、ほとんど反撃をうけないので、確実に出せれば安心だ。
烈火拳は一発でもガードされたら出すのをやめよう。三発目をガードされると、スクリューが待っているぞ。



小で出せば、ほとんど反撃は受けないぞ。

近づいたら、離れるな VSダルシム

ダルシムには、しゃがみ大パンチで攻めるのがいいだろう。それでも負ける事が多いので、気が付くと体力が残り少なくなっている事もあるぞ。
とにかく近づくことを考え、一度近づいたら離れないようにしよう。接近戦ではレバー入れ大キックが有効だ。

突進を止められるか VSバイソン



このキックとパンチでガンガン押していけー

基本戦法で攻めるのがよいのだが、バイソンの中足払いなどには、よくて相打ち、負けることがほとんどだ。
離れている場合などは、しゃがみ大パンチをこまめに出して、バイソンのダッシュ攻撃を止めていこう。気をつけてほしいのは、ターンパンチと跳び込みだけだ。

フェイロンの間合いまで近づけ VSバイログ

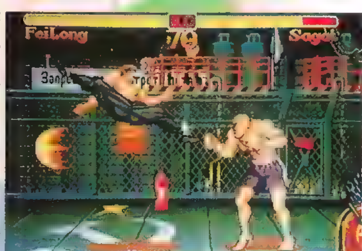
リーチではバルログのほうが長いので、近づいてフェイロンの間合いまで持っていこう。
そこで、しゃがみ大パンチや中パンチを出せば、バルログの攻撃を出かかりで止めることができる。
近距離では、レバー入れ大キックやしゃがみ中、大パンチ、乱戦状態では小熾炎脚も使えるぞ。

足の先を当てろ! VSサガット

タイガーショットで押してくるサガットには、中間距離から大キックで跳びこむのが有効だ。サガットは他のキャラより前に出て射つので、当てやすいぞ。



とにかく、出かかりで止めよう。



ギリギリで当たる距離から跳びこむのがベスト。

めくりに注意しろ! VSベガ

フェイロンは実にめくられやすいので、注意してほしい。特にベガは起き上がりをめくりで攻めてくるので、ガード方向に気を付けよう。
基本的には、しゃがみ中パンチで攻めるのがいいだろう。

時々大パンチなども混ぜると効果があるぞ。
うかつな跳びこみは簡単に返されてしまうので、隙をついて跳びこもう。

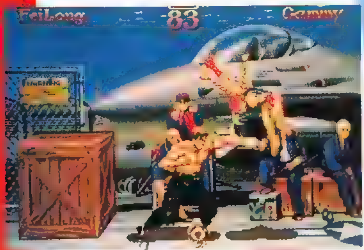


しゃがみ大パンチで返されてしまうぞ。

VSスピードキャラ対決 キャミィ

キャミィもフェイロンと同じくらいのスピードを持つキャラクターなので、案外やりにくい相手だ。

基本的な攻め方は他のキャラクターと同じなのだが、大パンチの空振りの隙に跳びこまれたり、スパイラルアローなどを出されると辛いので、キャノンスパイクをガードしてから、少し間を置いて出せば、三発入ることもある。



無駄に大パンチを出すのはさけよう。

キャノンスパイクをガードしてから烈火拳を出せば、必ず当るのも覚えておこう。

VS待ちを崩せ!! T.ホーク

ホークのしゃがみ小パンチは非常に強く、連打して待たれているだけで辛い相手だ。このしゃがみ小パンチに勝てるのは、大足払いぐらいなのだが、近づいてくると、突然足払いなどに変えてくる相手などもいる。このような相手には先読みで、しゃがみ中・大パンチを出してやろう。読みが当たれば、ホークの足払いを潰せるぞ。

小技からのメキシカンタイフーンは、投げの入る前に熾炎脚で抜けるしかない。タイミングが重要だ。



この小パンチ連打には、大足払いしか入らないのだ。

VS先読みが大切 ディージェイ

待たれると非常に嫌な相手だ。跳びこんでも、スライディングやマシンガンアッパーで簡単に返されてしまうのだ。しかも、ほとんどのディージェイはしゃがみ小パンチで待っているので、突然投げも、まず無理だろう。



ここまでの先読みは結構むずかしい。当たればこっちのものだが…。

エアスラッシャーを先読みして大キックで跳びこみ、そこから叩き込むしかないだろう。

VS腕の差で勝負 フェイロン

同キャラ戦なので、特にいうことはないだろう。基本どうりに、しゃがみ中・大パンチで攻め、対空技として熾炎脚を使っていこう

フェイロンはジャンプが低いので返されることはあまりないぞ。

そこから、前に書いた連続技を叩き込んでいけば、たいていの相手には勝てるだろう。連続技は対CPU戦でじっくり練習してくれ。

基本的には、旧キャラの動きは変わってないので、ダッシュ・ターボとやってきた人ならば、だいたいパターンは読めるであろう。

どのキャラクターに対しても、しゃがみ大パンチがよく使えるので、こまめに出しているだけでも結構、勝ててしまうものだ。バイソン相手には、出しているだけで余裕で勝てるぞ。

CPU戦 フェイロン

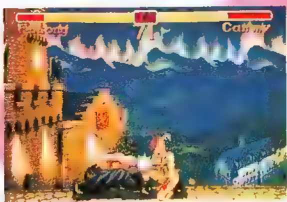
しゃがみパンチで敵を誘え!

基本は対戦と同じなのだ 対CPU戦

基本的には対戦の時と同じで、しゃがみ中パンチや大パンチで相手のジャンプを誘い、跳びこんできた所を対空技、熾炎脚で返していこう。

キャラによっては、中足払いや、小パンチのほうが誘いやすい相手もいるので、使い分ける必要があるぞ。

飛び道具を持っている相手には、パターンを読んで跳びこんでいくのがいいだろう。



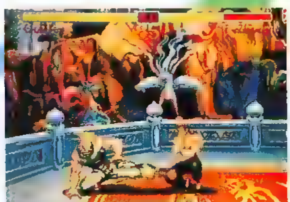
対CPU戦でも使えます。大パンチ。

意外と簡単に倒せます CPUフェイロンの動き

CPUフェイロンの動きかたは案外単純で、強力な対空兵器を持っているキャラクターならば簡単に倒せるだろう。

基本的な倒しかたとしては、中足払いを出していると、CPUフェイロンは、やたらと跳びこんでくるので、そこを対空技で落とすのだ。

リュウ・ケンならば昇龍拳で、ガイルならサマーソルトキックで返せばいいだろう。



中足払いで追い払って…、



サマーソルトだ！ガイルの黄金パターンだね。

対空技のなさそうなベガは、しゃがみ大パンチでフェイロンの跳びこみを返せるぞ。

バルログには強力な対空兵器がないため、この戦法では勝ちずらい。しかし、バルログは大足払いだけでも勝てるのだ。タイミングが必要だが。

ダルシムは跳ばすのを中パンチに変えればいいだろう。落とすのは大スライディングがよい。

しかし、中足払いパターンだと時々、烈火拳を出してくることもあるので注意してほしい。

新キャラ通常技集

キャミィ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（近）	エルボーアッパー	リフトアッパー	スイングナックル
直立（遠）	フーリガンジャブ	フーリガンストレート	リバースラリアット
しゃがみ	ラピッドファイア	ライトグレネード	トーピドシェル
垂直ジャンプ	タガーショット	アームブレード	フィストボム
斜めジャンプ	タガーショット	アームブレード	フィストボム

	小キック	中キック	大キック
直立（近）	ニーショック	マイティレッグ	アサルトシェル
直立（遠）	フーリガンキック	トゥースマッシュ	スティールスライサー
しゃがみ	スタンレイピア	トゥーバズソー	グランドスイープ
垂直ジャンプ	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルストライク
斜めジャンプ	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルストライク

	地上投げ
中or大パンチ	フーリガンスープレックス
中or大キック	フランケンシュタイナー
	空中投げ
大パンチ	フライングネックハント
大キック	エアフランケンシュタイナー

T・ホーク

	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（近）	コンドルビーク*1	ジョークラッシュ	モンゴリアンチョップ
直立（遠）	コンドルビーク*1	タタンカホーン	アングリーチョップ
しゃがみ	アローショット	ホーリートーテム	ハンマーアクス
垂直ジャンプ	ホークネイル	ホークネイル*2	アングリートマホーク*3
斜めジャンプ	コンドルネイル	コンドルネイル	アズテックチョップ

	小キック	中キック	大キック
直立（近）	ストマックプレスキック	ボーンブレイクキック	ヘビーリバースキック
直立（遠）	ロンリーキック	フェイスクラッシュキック	ヘビートラースキック
しゃがみ	トゥーキック	ヒールスライドキック	デザートストームキック
垂直ジャンプ	ヘビーニーキック	ヘビーニードロップ	ダブルヒールキック
斜めジャンプ	ビガーニーキック	ビガーニードロップ	アングリードロップキック

	地上投げ
大パンチ	ネックハンギングツリー
大キック	エルボーストンピング
中パンチ	メキシカンスルー

注）
*1：横にレバーが入っていると「スラストピーク」。
*2：下にレバーが入っていると「ヘビーショルダー」。
*3：下にレバーが入っていると「ヘビーボディプレス」。

ディージェイ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（近）	ジャブ	アッパー	カウンターエルボースマッシュ
直立（遠）	フック	アッパー	ブラストアッパー
しゃがみ	アンダージャブ	レッグクラッシュエルボー	エルボーアクス
垂直ジャンプ	ファンクジャブ	クライムアッパー	マキシムブロー
斜めジャンプ	ファンクジャブ	ファンクバウンド	サザンクロスアッパー

	小キック	中キック	大キック
直立（近）	ニービート	ミドルキック	フェイスブレイカー
直立（遠）	ローキック	カリビアンキック	マキシマムキック
しゃがみ	アンダーウイップ	グランドスクラッチ	スライディングヒールアッパー
垂直ジャンプ	ファンクウイップ	ホライズンキック	ジャベリンキック
斜めジャンプ	クライムレッグ＊1	フライングムエタイキック	フライングカリビアンソバット

	地上投げ
中or大パンチ	ファンキーシャウトスルー
中or大キック	モンキーフリップ

注）
＊1：下にレバーが入っていると「ニーショット」

フェイロン

	小パンチ	中パンチ	大パンチ
直立（近）	蛇頭突（ジャトウトツ）	裹拳（リーケン）	力叫拳（リーサイケン）
直立（遠）	裹掌（リーショウ）	喉手刀（コウシュトウ）	腹手刀（フクシュトウ）
しゃがみ	烈刃肘（レツジンチョウ）	追刃拳（ツイジンケン）	竜吼掌（リュウコシュウ）
垂直ジャンプ	空裂刀（クウレツトウ）	空裂刀（クウレツトウ）	鉄槌落（テッツイラク）
斜めジャンプ	落襲掌（ラクシュウショウ）	落襲掌（ラクシュウショウ）	二鷹爪（ニヨウソウ）

	小キック	中キック	大キック
直立（近）	突膝起（トツシッキ）	跳踵撃（チョウショウゲキ）	長刀掃（チョウトウソウ）
直立（遠）	功夫蹴（クンフーショウ）	功夫蹴*1（クンフーショウ）	功夫脚*2（クンフーキャク）
しゃがみ	打膝蹴（ダシツシュウ）	掃脚蹴（ソウキャクショウ）	廻斬蹴（カイザンシュウ）
垂直ジャンプ	空舞膝（クウブヒツ）	空舞蹴（クウブシュウ）	飛槍脚（ヒソウキャク）
斜めジャンプ	落襲膝（ラクシュウヒツ）	落踵踏（ラクショウトウ）	風迅脚（フウジンキャク）

	地上投げ
中or大パンチ	岩塊抱（ガンカイホウ）
中or大キック	襲首刈（シュウシュガイ）

注）
*1：横にレバーが入っていると「直下落踵」。
＊2：横にレバーが入っていると「遠撃蹴」。

ライバルに差をつけろ

旧キャラ編

旧キャラにも細かい変更点の多いスーパーストII。何がどうして、どうなっちゃったのか？不安でしょ？でも大丈夫。ばっちり解説してあげます。本当です。



今再び、悪の帝王が君臨する(かもしれない)

VEGA ベガ

新たに追加された技よりも、判定面が変更された従来までの技に注目しよう。それを知れば、君のベガは確実にパワーアップを遂げる!

担当：TKO

ダッシュターボのころの面影を払拭・帝王復活の刻来たり!

ダッシュでは必殺技、通常技の両面であまりに性能が高すぎたため、ダッシュターボではすっかり干されてしまったベガ。

しかし現在のスーパーに至って、帝王はその力を確実に取り戻しつつある。

新たにグラフィックを描き直された一部の通常攻撃や新必殺技に加えて、なんと通常攻撃の基本性能が、ダッシュのころに近い形にまで戻っているのだ。

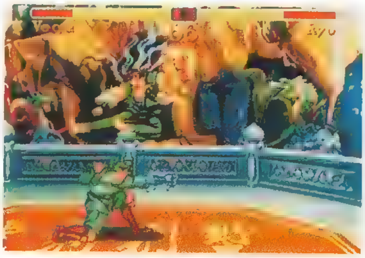
だが、これはあくまで「近い」というだけの話。具体的にどういう変化をきたしたのかは、各個に見ていくことにしよう。



帝王は手ぶらでは復活しない。新必殺技・デビルリバースを引っ提げての再登場だ。

しゃがみ/立ちパンチ

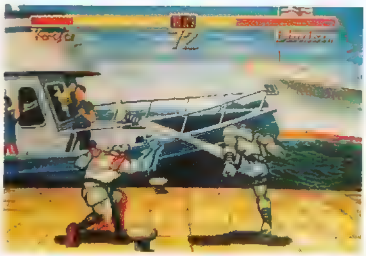
ダッシュで可能、ダッシュターボになってからは不可能になってしまった対空技として、リュウ・ケンのジャンプキック攻撃やガイルの跳びこみ攻撃を、しゃがみ大パンチで返せるようになった。



ダッシュターボでは、これが不可能だっただけにどれだけ苦労したか…実に嬉しい変更だ。

うれしいことに、これはほぼダッシュのころの強さに戻っているのだ。これだけでも、相手は気楽に跳びこんでこれなくなることはうけあい。

ある意味では、全変更点中最も嬉しい変更点といっても過言ではないだろう。



対空に使うだけじゃなく、ダルシムの立ちキックを読んで…こういう使い方もできるぞ。

立ち大パンチはグラフィックが一新、対空兵器へと生まれかわっている…のだが、先だしぎみにタイミングを合わせて出さないと対空技として用をなさないし、元からそれほど強いわけでもないので、あまり過信せずに垂直ジャンプ大キックなどをメインに使うほうが無難だ。

立ち中パンチは相手との距離によって当たるグラフィックが違っており、至近距離でヒットしたグラフィックが表示されている場合にのみ、必殺技でキャンセルをかけることが可能になっている。

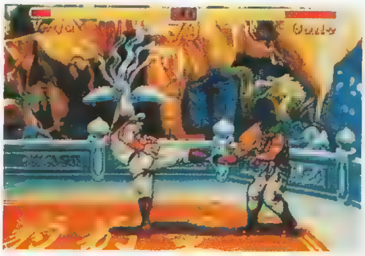
しゃがみ/立ちキック

ダッシュのころは、当たり判定の長さから猛威をふるいまくった立ち中(大)キックだが、ダッシュターボになってからはすっかり短く切られてしまい「こんなのベガじゃない」と叫んだ人も多かろう。

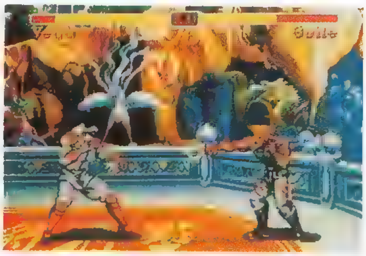
スーパーではダッシュほどではないが、立ち(中)大キックの攻撃判定が長くなっている。

中と大との差は、攻撃速度と戻りのモーション時間の違い。攻撃速度の差はさほど極端なものではないが、戻りの遅さは、中と大では目にみえて違う。使い分けるというよりも、両者をバランスよく使っていくのがベストといえる。

ベガが地上戦で主軸とする攻撃は、これら立ち中(大)キックになるのだが、スーパーになってからのもう一つの変更点である「やられ判定の変更」により、頻繁に多用するには辛い状況になってしまった。



他のキャラに相当嫌がられたこの立ちキック攻撃だが…、



なんと立ち小パンチであっさり返されてしまう。

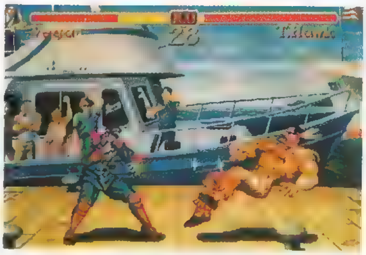
具体的にのべてしまうと、例えばガイルやキャミィなどといったキャラの立ち小パンチなどで、立ち中(大)キックを返されてしまうのだ。

こちらが攻撃判定ギリギリの間合いでシャカシャカと立ち中(大)キックを出して攻撃していた場合、相手はその先端を狙って小パンチを連打しているだけでこちらの立ち中(大)キック攻撃を無効化することができてしまう。

うまく合わせれば大パンチ系の攻撃で返すことも可能だし、リュウ、ケンなどに至っては立ち小(中)キックでも返せてしまうといったひどい状態だ。

これでは攻撃判定が長くなった利点がないじゃないか、と思われるだろうが、そこはそれ、もちろん対応策がある。

まずは、攻撃判定ギリギリの間合いからさらに一歩踏みこんでの攻撃。

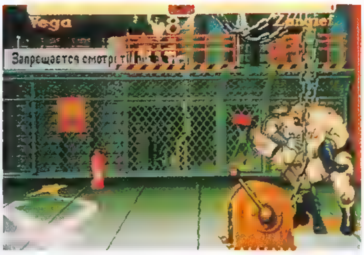


調子にのって小パンチを連打してる奴には、さらに1歩踏みこんでガスッと蹴りこんでやろう。

相打ちになることも多いが、こちらは中(大)攻撃なので十二分にお釣りがくるから一向に構わない。

他には、しゃがみ大キック(スライディング)やサイコクラッシャーアタック、ダブルニープレスなどを狙う方法がある。これらの攻撃は、そ

れを誘って無敵技（昇龍拳など）を合わせようと狙ってくる輩に注意しよう。
立ち小キックは、小の攻撃ながら馬鹿にならないダメージを相手に与える。
密着状態なら、相手方向にレバーを入れて小キックボタンを連射しているだけで、3〜4発を連続で叩きこむことが可能だ。3発目までなら、立ち小キックから立ち大キックへと繋げることが可能なので、覚えておくと役にたつはずだ。

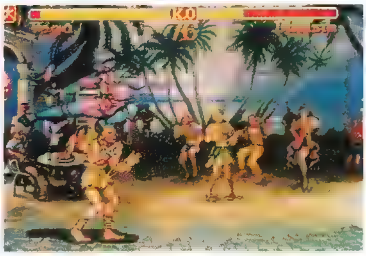




密着状態から、体力満タンの相手に立ち小キックを連打すると、これこのとおりの大ダメージ。ちなみにボタン連打の最中はレバーは相手方向に。

ベガのジャンプ攻撃の威力の源・ジャンプ大キック

スーパーでは、ジャンプ大キックでの〝めくり〟が非常に狙いやすくなった。
相手の起き上がりに重なるように狙えばどちらの方向にガードしていいかわからない場合も多く、めくった状態から強力な連続攻撃が存在するので、相手が転倒したら（特に起き上がり必殺技を持たない相手に対しては）チャンスと思って即跳びこもう！



相手の起き上がりに…ふふふ、ガード方向はどっちかな〜？

これだけ変わった・必殺技

まずはサイコクラッシャーアタック。脚の部分の攻撃の判定がなくなってしまったことにより、サイコテイル（尻尾の部分を当てるように出す攻撃）が不可能になってしまった。ダブルニープレスは、命中した場合相手が転倒するようになったが、これは改良といっても差し支えないだろう。なぜなら、相手の起き上がりを狙って連続技を叩きこむチャンスでもあるからだ。
ヘッドプレスは、スカルダイバーとともにガードされても相手の体力を削れるようになった。これで、キャンセルなどで出して狙う価値があるようになったともいえる。
新必殺技のデビルリバースは、今のところ有効な使用法が判明していないが、相手の起き上がりなどに狙ってみると面白いかもしれない。



昔だったら当たってるのに…帝王のサイコパワーも底が見えたか？

お手軽なのに超威力・ボタン連打の連続技

スーパーでのベガには、実にお手軽、かつ絶大な威力を誇る連続技が存在する。
めくりジャンプ大キック↓立ち小キック×3↓立ち大キックで5段攻撃の完成だ。
相手によって、もしくは正面からジャンプ大キックで入る場合は、立ち小キックを2発にかえよう。
立ち小キックは、相手方向にレバーを入れながらボタンを連射しよう。立ち小キックから立ち大キックへの繋ぎは、連射よりも目押しのほうがやりやすいだろう。
必殺技でキャンセルする必要もなく、基本的にボタンを連打するだけで手軽に入るし、相手の体力ゲージが満タンの状態から一気に半分以上を奪い去ってしまう超威力。
大キックが入った時点でほぼ間違いなく相手はピヨってしまうので、そこからもう1セット（そこまで必要ないかも）を入れてフィニッシュだ。



ホバーキックで転倒させた場合、相手の反対側に移動することが多いので、そのつもりで溜めをつくろう。

ダッシュ版ベガ連続技のアレンジバージョン

前者の連続技と大差はないが、めくり大キック↓立ち小キック×2↓立ち小パンチ↓キャンセルダブルニープレスというものもある。
こちらのメリットは、最後のダブルニープレスで確実に相手が転倒してくれるところにある。
ダッシュやダッシュターボでは、めくりから〝しゃがみ小パンチ×2〟を入れるのが普通だったが（無論これはスーパーでも可能）スーパーでは小パンチよりも小キックのほうが相手に与えるダメージが大きいので、こういう形になっている。

サイコを使った連続技

至近距離での立ち中パンチにキャンセルがかかるのを利用した連続技。
ジャンプ大パンチ↓立ち中パンチ↓キャンセルサイコクラッシャーアタック。
当たればほぼ相手がピヨるのが強みだが、ジャンプ大パンチが少々当てにくいのが難だ。打点は「高すぎず、低すぎず」これがコツ。

起き上がりに狙う連続技

ホバーキックなどで相手を転倒させた場合、そのままダブルニープレスの溜めを作っておく。そうしたら、相手の起き上がりにしゃがみ小キックを重ねて…、
しゃがみ小キック↓立ち小パンチ↓キャンセルダブルニープレスといった、これもお手軽な4段攻撃が成立する。
これも相手の気絶を十二分に狙える連続技だ。



恐怖の5段攻撃成立直後。キャンセルなしなのに、ここまで減らせる。

最後に笑うのはこのオレだ。
SAGAT
サガット

新生タイガーニークラッシュで敵を圧倒しろ。

担当：A・H＝ACE

「サガット最強伝説」。そう言われながらも、ダッシュではベガ、ダッシュターボではリュウに惜しくもトップの座を明け渡してしまったサガット。そしてスーパーでは新キャラ四人が加わって、対戦ではあまり使用されていないサガット。そんなサガットが今回強いのだろうか？…強い。実は強い。そう、サガットは強いのだ。

世間では「サガットは上位キャラだから使いたくないな―」と思っている人も多いと思う。さらに新キャラの四人を使っている人も多い。そんなわけで、現在、サガットを使っている人は極めて希少である。今のうちからサガットマスターになることをお薦めする。

さっそくサガット最強伝説



伸びるように２発ヒットだ。



新生タイガーニークラッシュ。下から突き上げるように…。

に向けて修業あるのみ。

サガット進化論

サガットには、とりあえずタイガーニークラッシュをはじめとして通常技も近距離立ちパンチ×3、しゃがみパンチ×2、小足払い、垂直ジャンプパンチ×3、斜めジャンプパンチ×3、とかなりの数の新技が追加された。当然、その他の技もマイナーチェンジがなされている。

しかし、新グラフィックになった通常技関係では、あえて前作と変わるようなところは見あたらない。強いていえば相手がしゃがんでいる状態で近距離の立ち中パンチが当たる、という程度である。

それと小足払いとしゃがみ小パンチにキャンセルがかけられなくなった。今までしゃがみ攻撃からキャンセルしていた人は立ち攻撃からできるように練習しておくように。

今回の最大の変更点は何かというと、やはりこれ、キャンセルのかかる立ち大（中）キック。これにより、跳びこみから大キックをキャンセルしてアッパーカット、タイガーニーをだす破壊力バツグンの連続攻撃が可能になった。相手の飛び道具を跳びこえたときや強力な起き上がり技を持っていない相手に対して狙ってみよう。

その他、遠間での立ち大パンチなどは出るスピードがなかなか早く、相手が跳びこんできたときにはかなり使える技となるだろう。

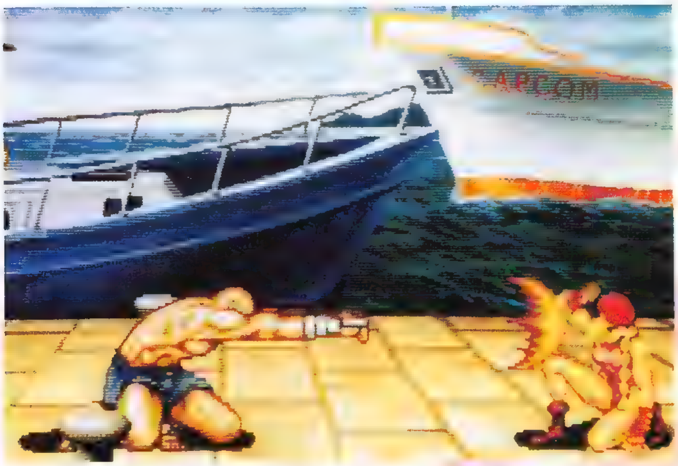
とりあえず、サガットには弱くなっている技というものは基本的にないので結果的にサガットはやはり進化したといえよう。強すぎるくらいなのでバンバン使ってくれ。

タイガーモード

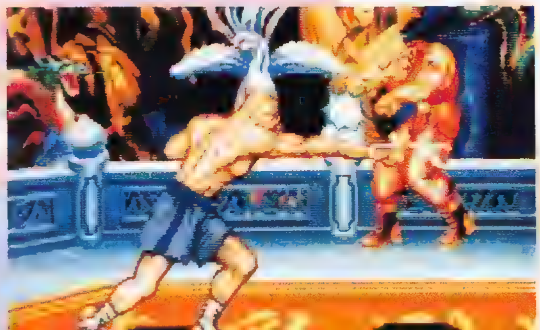
やはりサガットの基本はこれ。上、下、弱、中、強タイガーを使いわけながら押していく。相手にしてみれば、タイガーショットを連発されるだけでもイヤなものだ。飛び道具のないキャラなどは、いつかは跳びこまなくてはならないのだから。

跳びこまれたら、当然こちらの返し技としては、引きつけてのタイガーアッパーカットが最も強力な返し技である。間合いの広いときなどは先ほどの立ち大パンチ、その他、大足払いや垂直、昇り大キックなどが強力である。そしてタイガーニークラッシュであるが、これはグラフィックも変わって下から突き上げるようになったためか、あまり出るのが早くない。なるべく使わないほうがいいだろう。

結論。サガットの強さはこれ、タイガーモードに集約されているといっていいだろう。



タイガーショットが速い！



立ち大パンチだ。使えるぞ。

タイガーショットを連発し、相手の体力をけずりつつ跳んできたところを対空兵器で落とす。基本中の基本だがサガットのタイガーショットは他の飛び道具よりも連射が楽なため打ち合っても押していくことができる。ただ調子に乗って打ち続けていると跳びこまれたときに対処しにくいので、相手に注意を払いながらタイガーショットを打っていくように。

サガッティモード

これはタイガーショットを打たず基本的に肉弾戦で闘う方法。近距離戦でよく使う。

まずは立ち中キック。これは牽制技として使う技。ギリギリ当たらないくらいの間合いで出していると相手が跳び

こもうとしたところに当たってくれる。さらにスーパー頭突きなどに勝つことも可能だ。しかしこれだけだと動きが単調になるので他の技もまぜて相手に読まれないように。

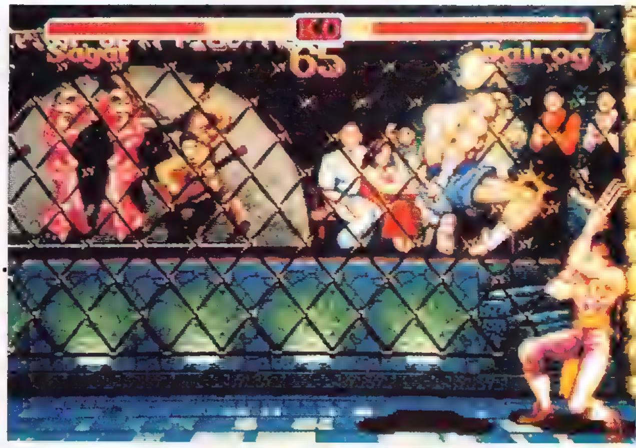
次はタイガーニーモード。これは相手の目の前に落ちるようにタイガーニークラッシュを出し、着地してアッパーカットや投げ、立ち小キックから投げ、逃げ蹴りなどいろいろ使いわけながら攻めたてる。しかし使いすぎると相手もだんだんなれてきて容易に返されてしまうので多用は禁物。さらに相手を転ばせることができたらめくりにタイガーニーをだしていくのもよい。



ミドルキックをスーパー頭突きにあわせる。

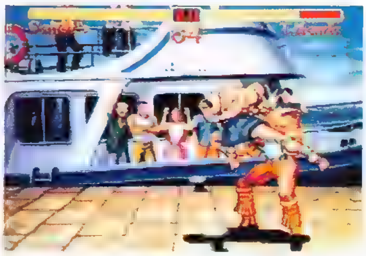
しかし起き上がり昇龍拳やサマーソルトなど強力な起き上がり技を持っている相手にはニーの後、起き上がり技をガードして、技のスキにアッパーカットで返すなど工夫が必要。

そして当然端に追いつめたらラッシュージャンプ小キックや大キックなど下に対して強い技で跳びこんで、投げ、立ち小キック連打、小技から投げなど相手に読まれないようにいろいろな技で攻めたてよう。自分でわからないぐらいでちょうどいいゾ。



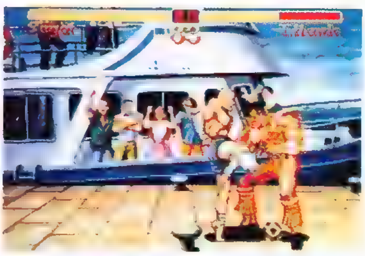
端に追いつめたらラッシュだ！おしまくれ！

とりあえずサガットの攻撃手段としてメジャーなものはこんなところだ。いろいろ自分なりの攻め方を作っていくのもいいだろう。みんなどんどん新しい技を開発してくれ。



相手がピヨッたぞ。そく跳びこめー

スーパーにしてついにサガットも大攻撃にキャンセルがかけられるようになった。立ち大キックがそれなのだがキャラによっては中攻撃にしたりと状況に応じて使い分けが必要になってくる。そしてしゃがみ攻撃にキャンセルがかけられないので今まで立ちキャンセルを使わずにいた君も、今日から立ちキャンセルだ。さてサガットの新しい連続技をいくつか紹介しよう。



大キックにキャンセルをかけて…、

○跳びこみ→立ち大キック・キャンセル大タイガーニー

サガット最強の四段攻撃だ。いとも簡単にゲージ半分減らすことができるぞ。他の連続技もそうだが、跳びこみは大キックが最もいいだろう。それと下タイガーが出ないように注意。多分、しゃがみ状態からのキャンセルのほうがニーを出しやすいということなのだろう。出しづらくはあるが、出ないというわけではないので頑張って練習してほしい。この連続技は、リュウ、ケン、ブランカ、ガイル、春麗、キャミィ以外に入る。

○跳びこみ→立ち中キック・キャンセル大タイガーニー

立ち大キックよりもキャンセルが早め。ブランカ以外に入る。

○跳びこみ・立ち大キック→キャンセル大アッパーカット

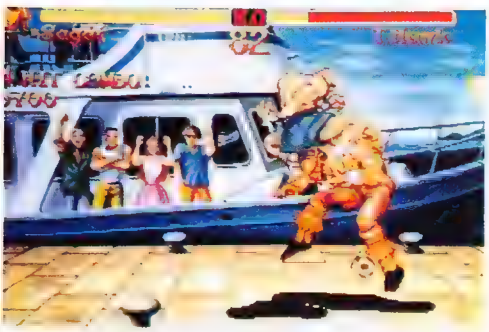
タイガーニー四段の苦手な人にお薦め。ブランカにはこれでないと入らない。

○めくり→しゃがみ小パンチ→立ち小キック→キャンセル大タイガーニー

一応五段攻撃だがダメージ、ピヨり度、出しやすさ、すべてにおいて四段に劣っているが、小キックでめくって、立ち小キックをキャンセルできれば、屈辱技としての意味を持たせられるぞ。

サガットはどの連続技でも、半分近くもしくは以上、ゲージを減らせるのでバシバシ決めて爽快感に浸ろう。

さあ、君も今日からサガット使いに。とにかく、弱くなったところが見あたらないし、タイガーショットはストII時代に戻った感じだし、今回もトップを狙える位置にいることは確か。今回こそ、サガットを徹底的に使いこなそう。そうすればきっと、サガット最強伝説が打ち立てられることだろう。いままで強い、強いと言われながらも今一歩、力及ばなかったサガット。しかしそれも、もう昨日までのことなのだ。



タイガーニー！これで終わりだ！

天空の貴公子 PARTⅡ BALROG バルログ

大幅な通常技の追加によりほとんど新キャラと化した感のあるバルログ。適切な攻防を覚えれば、トップに君臨することも可能だ。

担当：FRS-N.O

新技はこう使え《通常技編》

なんと言っても、バルログの大きな変更点は大幅な通常技の追加、これにつきる。

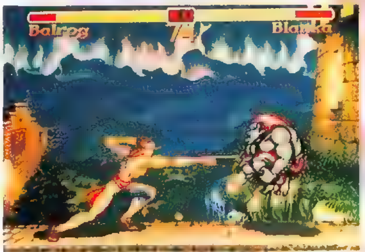
主に増えたものとして、立ちキック系、ジャンプ爪系が挙げられる。ここでは、これら新たな通常技の中で、説明のいるものを取り上げてみた。

立ち中爪

今回よく使う技のひとつ。主に、しゃがみ中爪のつぎに連動して出すときよく当たってくれる。牽制としても遠間からも使える。

立ち大爪

驚異のリーチを誇る技。立ち中爪を出したあと、すぐ出したり、しゃがみ中爪から一瞬間をおいて出すと効果的。



ブランカのローリングのあとにはコレ!!立ち大爪。

特筆すべき点として、ブランカのローリングを、ガードしたあと出せば9割方はローリングのもどりを刺すことができる、ということも挙げておこう。

しゃがみ大爪

スーパーでの対空技のひとつ。前作での立ち小、中爪のグラフィックを流用しているが、判定面で段違いに強力になった。

弱点は、伸ばした爪とバルログの頭の間あたりに落下されるとスカされることがあるという点。

ジャンプ大爪

しゃがみ大爪で返すのが不安なら、このジャンプ大爪を垂直ジャンプの登りで出して対空技として使うことをおすすめする。空中での対空はこの技につきる!!状況に応じて、前方、垂直、後方ジャンプと使いわけよう。

また、ジャンプからの3段を狙うのなら、このジャンプ大爪→しゃがみ中キック→しゃがみ中爪がよい。



対空技のしゃがみ大爪。

新技に組みこめ!!《従来通常技変更点》

ダッシュやダッシュターボのころからの通常技も、もちろん健在。

ただし、微妙な変更があるので、技ごとに説明しよう。

しゃがみ中爪

今まではとても重宝した技だったが、スーパーでは少し判定面が変わった。まず…

・対空技にならない。

・しゃがみ中爪×2は普段は連続でつながらない。

・キャンセルがかかるようになった。

こんな感じだが、最初の対空にならない、というのは前作でできた、春麗やブランカの跳びこみが返せなくなったということ。2番目の中爪が連続にならないのも、しゃがみ中キックからはつながるので、さほど気にしなくてもいいだろう。

さて、最後のひとつが重要。しゃがみ小爪に続いて、スーパーではしゃがみ中爪にもキャンセルがかかるのだ。

これにより、一部のキャラには「しゃがみ中爪キャンセル大ローリングクリスタルフラッシュ→中爪」が連続技として成立してしまう。

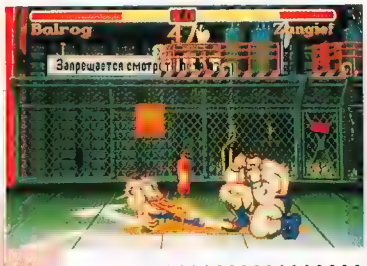
この連続技は、相手を気絶～気絶に追いやる悪魔の禁断技だ!!

しゃがみ大キック（スライディング）

性質が、ダッシュとダッシュターボの中間くらいの技になった。

すべる距離はダッシュターボより少し長め、かつ硬直時間はダッシュ並みの短さだ。

この変更によって、ダッシュターボよりもはるかに使いやすくなった。

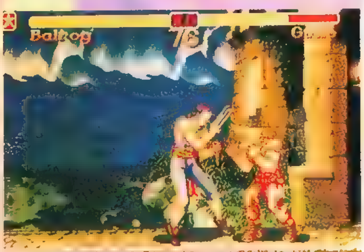


ガードされても反撃されにくい、大スライディング。

その他の変更点について

レインボースープレックス（投げ）

最大の変更は、間合いが広くなったという点。これははっきり言って強い。バルログの足の速さに間合いが広くなれば、もう文句なしだ。



この間合いで、投げれる!!

バルセロナアタック

当たると、相手は転ぶ。また、バルセロナもイズナも、壁向かいジャンプでタ!ーンしてから、相手に近づくまでにどんどん加速していくため、相手に技を返されにくい。が、その半面、バルログ側も、正確なレバー操作をしないと、バルログがとんでもなく遠い位置にすっ飛んでいってしまうぞ!!



追いつめられそうなときにはスカイハイクロー。

スカイハイクロー（新技）

下に溜めて、上方向＋パンチボタンで出せる。バルセロナと違い、相手方向の壁には跳べない。

この技は、相手との間合いの調節に役立つ。画面端へ追いつめられそうなときに出すと、一瞬で攻撃態勢に入れるため、相手はそうそう反応できずに、くらってくれるだろう。

美しく、流れるような動きで対戦相手を翻弄せよ!!

これら、新しく増えた新通常技をからめた、対戦の闘い方について考えてみよう。

実は、なんだかんだ言って、最も使えるのは、しゃがみ小、中爪である。

立ちの中、大爪は、リーチは申し分ないが、出すのも引っこむのもトロイ。そこで、これまでの技で、リーチもまあまあで、出るのが速い、しゃがみ小、中爪の出番なのだ。

ちなみに、新技系は、すべてにおいて、技の出が遅い。近距離立ち中キックなんか、まるで他キャラの大キックかと思うほど出るのが遅い。

しかし、この新技の出るまでが遅いことを逆手に取った闘い方ができる。

従来の技と新技を交互にしゃかしゃか出して、相手を牽制する。立ち中爪を2回空振りさせてスライディングとか、なかなか見極めづらいものだ。

新技の中でフェイントとして使えるのが立ち小キック。この技だけは新技の中で最も素早く、一瞬身を乗り出すか・・・のように見える。これにつられて跳んできたりするプレイヤーもいるだろう。

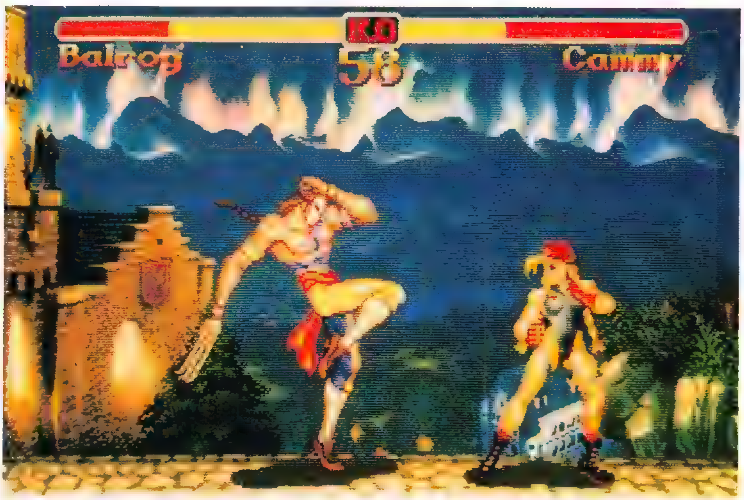
これに、バルログお得意の「横分身」(細かく前後に動きつつ相手を威嚇する)でうろちょろするだけで、相手はもう「うわーやめろォォ〜ッ」状態だ。

こちらのリーチに入ったら、まずはしゃがみ小か中爪など技の出が速いものを出してから新通常技を出すのがセオリー。技から技のつなぎはテンポよく、なめらかに行えるように練習しよう。

キャラクター別最適多段連続技表

相手キャラ	連続技	段数
リュウ・ケン	しゃがみ小爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
E・本田	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
春麗	ジャンプ大爪→しゃがみ中足払い→しゃがみ中爪	3段
ブランカ	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
ザンギエフ	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
ガイル	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	5段
ダルシム	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
バイソン	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
サガット	しゃがみ中爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	5段
バルログ	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
ベガ	しゃがみ小爪C中ゴロ→しゃがみ中爪	5段
T・ホーク	めくり大キック→しゃがみ中足払×2→しゃがみ中爪	4段
フェイロン	しゃがみ小爪C中ゴロ→しゃがみ中爪	5段
ディージェイ	しゃがみ小爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段
キャミィ	しゃがみ小爪C大ゴロ→しゃがみ中爪	6段

※文中の略字：C＝キャンセル　　ゴロ＝ローリングクリスタルフラッシュ



フェイントにも使える立ち小キック。

美しき者のみに許される多段攻撃の醍醐味

相手の起き上がりに攻めるのは、しゃがみ中足払い×2↓しゃがみ中爪。

もし、これで相手がピヨったら、一歩あるいて、スカしスライディングで溜めて、多段攻撃の連続技を叩きこもう。

今回は、ピヨった相手に入れる、現時点で最強の連続技をキャラ別に表にしてみた。参考にしていただければ幸いである。


今回はしゃがみ中爪にもキャンセルがかかる。気絶した闘士たちよ安らかに…（心の中ではイッヒッヒ）。

おまけ バック転のボタン差の違い

スーパーでは、パンチボタン3つ同時で従来のバックスラッシュ、キック3つ同時でショートバックスラッシュが出る。こればかりは運なので何とも言えないが、相手のウラをかければ、ショート〜ならズンズン歩いてきた相手を投げられるし、立ち止まっていれば首尾よくノーマルバック転で逃げられる。しかし、ショートかノーマルかは、じつはすぐわかってしまうんです、耳をすませば…。というわけで、バック転の過信には注意しましょう。



二者択一。遠くへ逃げるか、思いっきりショートですぐ投げるか!?

今までと戦法が違うぞ

M.BISON M.バイソン

パワーダウンの目立つ彼だが
新必殺技を使いこなして、
闘いを有利に持っていこう!!

担当：H-GLD

バイソンはターボに比べ、かなり弱体化しているキャラだ。そのかわり、バッファローヘッドバッドという新必殺技が加わった。これによってバイソンは今までとかなりかわった闘いかたが必要となった。まずはどのように変わったのかを、見ていこう。

必殺技はこうなった

まず、バイソン使いに一番ショックだったのが、ダッシュアッパーの溜めが長くなったということだ。この溜めの長さはダッシュストレートとほぼ同じ。以前のようなダッシュアッパー→ダッシュアッパーのような連続技はできなくなった。

ダッシュストレートは新しいグラフィックが追加された。



今回、とても見切られやすい必殺技。足払いなどに弱いぞ。

前に比べスピードが鈍くなったような気はするが、あまり変わってはいないようだ。

あとダッシュアッパーとストレートに共通のことだが、両方とも出すとき「ウオー」と叫びながらダッシュする。スピードのせいもあってこれらはかなり見切られ易くなってしまったぞ。

ターンパンチはターンしているときの無敵時間がなくなってしまった。溜め時間はターボ時のタイムと同じくらい。スタート前から溜めて、ファイナルは残タイム40位で出る。スピードが遅くなったのでかなり長く思える。

以前からの必殺技はかなりパワーダウンしているぞ。次は通常技を見てみよう。



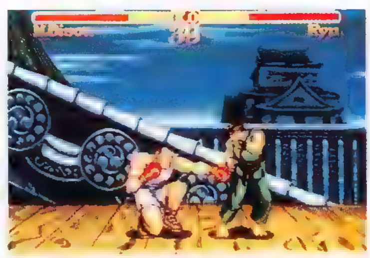
ファイナル1発でこの威力。でも、溜めが長いぞ。

新グラフィック追加通常技

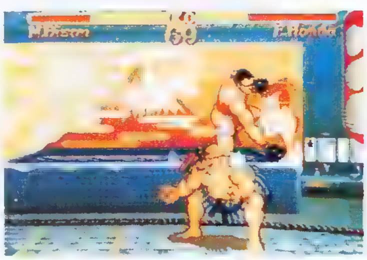
通常技のほうでは、グラフィックが変わった。しゃがみパンチや、ジャンプ技など、かなりの技のグラフィックが変わった。

新グラフィックとなった通常技のほとんどがリーチが短いという欠点を持っている。斜めジャンプパンチはほとんど真下に近いパンチになっている。これによって今までほとんどできなかった、めくりが可能になったが、別に使える点はない。あとさらに登りパンチが小キック以外相手のしゃがみに当たらなくなった。ダッシュアッパーをすかし、逃げパンチでダメージを与える戦法は使えないのだ。

しゃがみパンチも小は連射性がかなり落ちたり、リーチが短くなったりしているぞ。



このしゃがみ小パンチ。ここでも届かないのだ。



これがウワサのめくりだ。でも連続技狙うにはキツイ。

そこで新必殺技バッファローヘッドバッド

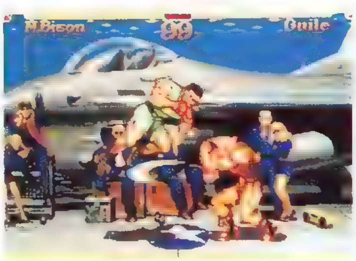
今回、追加されたのがこの技。これは無敵技。ターボのターンパンチのターン無敵がなくなった代わりに加わったと思われる。起き上がりにも使えるので、今までのようにザンギ相手にハマるということはなくなった。

ちょっと残念なのが出るまでが遅いこと。出してから、ほんの少し間があるのだ。でもその分見切られにくいのでよしとしよう。

スタート時や様々なときに使える。この技のおかげでバイソンの闘いかたはかわった、と言っても過言ではない。そこで、バイソンはこう闘おう。



もうハマリはねえぜ！



スタート直後、このような場合必ずヒットするのだ。

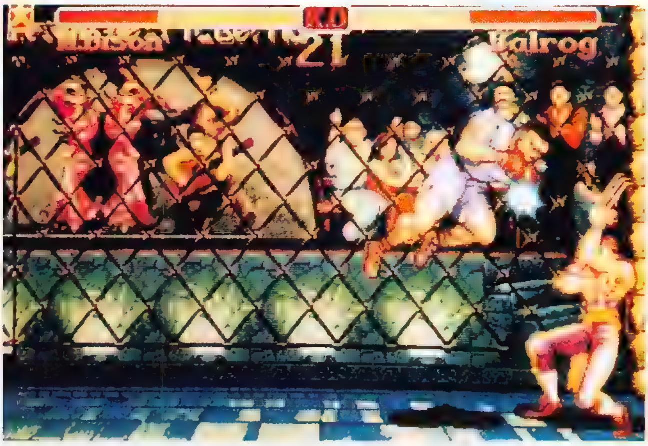
常にバッファローヘッドバッドを狙え

バッファローヘッドバッドは地上戦でも使える。遠目でガードさせると、リーチの短い敵などは反撃できないことがある。さらに飛び道具を抜けたりできるので、ガイルなどにはスタート時にいきなり出すのも手だ。もちろん対空兵器としても使えるぞ。

この技は常に出せるようできるだけ下に溜めておこう。

ちなみにこの技は右向きのとき、左下に溜めて左上に入れてパンチを押しても出せる。

つまり、ダッシュストレート（アッパー）を溜めたまま出せる。とりあえずあまり使いみちはないのだが覚えておこう。

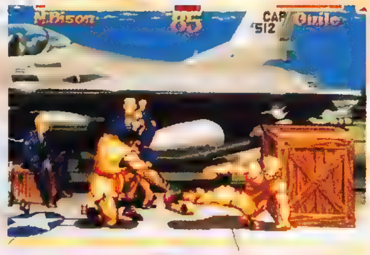


バッファローヘッドバッドは着地のスキが少ないのだ。

攻撃のコンビネーション

今回、はっきり言ってバイソンは攻めのキャラではない。ターンパンチとダッシュストレートをからめ、中間距離では立ち大パンチや小パンチ、しゃがみパンチを狙おう。今回しゃがみパンチは対足払いにかなりの威力を発揮する。特にしゃがみ中キックなどはリーチがあまりないが、グラフィックどおりの攻撃だ。

ちなみにしゃがみ小パンチとしゃがみ小キックの違いだが、しゃがみ小パンチは連射がきき、しゃがみ小キックは攻撃判定が下にあるのだ。



ペチッと、ターボのしゃがみ中キック以上の効果があるぞ。

今回残念なのが連続技を入れづらくなったことだ。イコールピヨらせにくくなってしまったということ。これは今までの攻撃型バイソナーにはつらいとこ。ジャンプパンチからのダッシュアッパーが出ないことや、小パンチ系の連続の入れづらさやキャンセルダッシュストレートも出しづらい。今まであったダッシュアッパーからストレート（立ち大パンチ）もほぼ入らない（立ち中パンチでギリギリ入る）。

これだという連続技はなく、ジャンプ大キック（パンチでも可）→立ち中キック→ダッシュストレートの3段か、ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ×2→立ち小パンチキャンセルダッシュアッパーのどちらかだろう。



小パンチが遅くなったせいか、キャンセルがやりづらい。

そこで、ちょっくら待ってみようではないか

今までバイソンはプレイヤーによって超攻めキャラから超待ちキャラまでかなりの差があった。残念だが今回はバイソンは待ちキャラに近くなってしまった。ほぼ完全な対空兵器が彼をそうしてしまった。

待つといっても、以前とも変わらず、相手を端に追いつめるようにしていく。今回はバッファローヘッドバッドの溜めがあるので下手に立ち技は出せないが、逆にこの技で端に追いつめることもできる。しゃがみ大キックの足払いなどをうまく使おう。



一応、これでもリーチはあるほう。ほんの少し硬直させてとー！

バイソン特有の特殊戦法をからめろ

他にも今まであった戦法は使える。ダッシュアッパーをすかしてヘッドボマーなどのテクや、ヘッドボマー後相手のほうに歩きめくり逃げ小キックなどは今まで通り可能だ。ヘッドボマーは攻撃力が強くなったようだ。

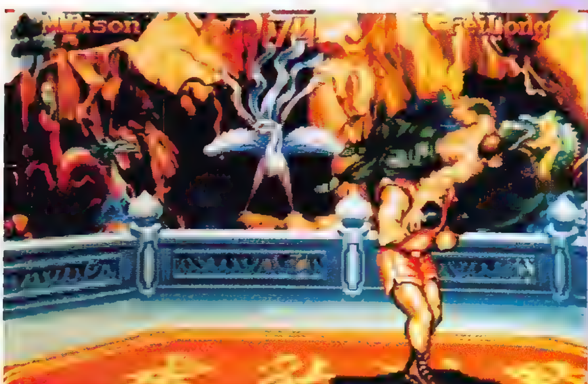
しゃがみ大キックからのダッシュストレートなどを出すのもいい。

ターンパンチは今回、パンチボタンの依存度が高いので、できるだけキックボタンで溜めるようにしよう。

現在の戦況は

前までの必殺技がパワーダウンしたせいで、待ちキャラとしてのイメージが強いバイソン。今まで強かった対リュウ、ケンがトリカゴ復活でかなりつらくなったゾ。逆に一度端で転ぶと理論上勝てなかったザンギに対してはまあまあ、いけるようになるなど、キャラによってダイヤグラムはかなり変わっただろう。

新技バッファローヘッドバッドを使いこなせばかなり戦況は変わる。これからのボクシングは頭を使おうぜ。



ヘッドボマー後。何もしないか、それとも…。

新しい連続技を使いこなせるか!?

RYU、KEN
リュウ、ケン

必殺技が全体的にパワーアップしたリュウ、ケン。状況に応じた使い分けがより重要になったぞ。

YOU. A

スーパーでのリュウ、ケンの闘い方は、基本的にはターボまでと変わっていない。波動拳で押し、跳び込みを昇龍拳で返すのが攻めパターンだ。

しかし、ターボからのスピードダウンや必殺技の変更などにより、これまでは通用した攻めが使えなくなったり、逆に新たにバリエーションに加わった攻撃も出てきた。

今回はおもに、ターボから変化のあった攻撃法についてまとめてみた。

ピヨらせたときの連続技はこれだ!

最初に、先月書ききれなかった連続技の続きから見てみよう。

まず、相手をピヨらせたときのケンの連続技は、全キャラに対してジャンプ大パンチアッパー昇龍拳が入る。

ポイントは前号にも書いたように、着地後のアッパーに連続技でつながる程度に、ジャンプ大パンチをできるだけ高い打点で当てるということ。これは相手の起き上がりに頭を狙って跳び込む感覚に近い。

もちろん、相手を跳び越えないようにぎりぎり近くから跳ぶことも重要だ。

リュウの連続技は表を参照してほしい。

ターボと比べて目立つのは、昇龍拳の連続技が決まりやすくなったという点。前はジャンプ大パンチ→フック昇龍（大→中→昇龍）が限界だったキャラにも、アッパー昇龍（大→大→昇龍）が入るようになった。スーパーでのリュウの昇龍拳は、小、中、大いずれでも1発当たると相手は倒れ、小より大のほうがダメージが大きい。したがって、リュウの連続技での昇龍拳は、ジャンプ大パンチをなるべく高い打点で当て…



着地と同時にしゃがみアッパーから…



空振りさえしなければ大で出したほうがいいということになる。

相手キャラ	リュウの連続技
リュウ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大竜巻※
E・本田	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳
ブランカ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳※
ガイル	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
ケン	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大竜巻※
春麗	ジャンプ大パンチ→アッパーファイヤー波動拳
ザンギエフ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
ダルシム	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳※
バイソン	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳※
バルログ	ジャンプ大パンチ→フック大竜巻
サガット	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
ベガ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳※
ホーク	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳※
フェイロン	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳
ディージェイ	ジャンプ大パンチ→フック大竜巻
キャミィ	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳

アッパー…立ち大パンチ、しゃがみアッパー…しゃがみ大パンチ、フック…立ち中パンチ。末尾に※のついた連続技は最後の必殺技が空振りしやすいので、しゃがみアッパーを中足払いに変えたほうが確実なもの。

キャンセルで昇龍拳につなぐ。大パンチで出すのがベスト。



ほかにも、竜巻旋風脚の威力にランダムの要素が小さくなり、安定したダメージを与えられるようになった。

また、波動拳につなぐ連続技が決まりやすくなり、ダメージもやや大きくなったようだ。昇龍拳や竜巻の入りにくい春麗には、大→大→大ファイヤー波動拳が有効だ。

小技→大技の新連続技

同時押しがなくなったのは前号でも説明したが、そのかわり、条件つきで小技→中またはは大技が、くらい→くらいでつながるようになった。

その条件とは「中、大技につなぐ小技が、その前の攻撃から連続技（ガード→ガードも含む）になっていない」というものだ。したがって、小技連打→大技や、跳び込み技→小技→中技などは連続技にならない。

具体例をあげてみよう。



竜巻旋風脚は今度は（与えるダメージが）アテにできる。

・小足払い→大足払い
・しゃがみ小パンチ→中足払い
・小足払い→アッパー波動拳（キャラによっては波動拳をガードされる可能性あり）

以上の技は連続技になるが、



残念ながら小足払い連打から大足払いは連続技でつながらない。

・小足払い→小足払い（→）大足払い
・めくり→小足払い（→）アッパー

・立ち小キック→小足払い（→）アッパー昇龍拳

これらの技は（→）のつなぎがどうやっても連続技にならない。

また、一見つながりそうな立ち小キック→アッパー（しゃがみでも同じ）は、連続技となりうる条件は満たしているが、立ちキックの戻りが遅いため、残念ながら連続技にならない。

こうして見て来ると、実際に連続技として使うにはあまり利用価値が高くなさそうだ。

起き上がりに重ねる技

相手の起き上がりに跳び込みからではなく、地上で重ねる技は、ターボでは立ち小キック→しゃがみアッパー波動拳（昇龍拳）などがあった。スーパーでは同時押しがなくなったため、この連続技は成立しない。そこで代わりに使える技を紹介しよう。

まず、リュウでは中足払い



起き上がりに重ねておけば次の中足払いに連続でつながる。

→中足払い波動拳。ダメージを受けて倒れている状態にこの技が決まれば、相手はまずピヨる。最初から立っている相手に中足払いは連続で入らないが、起き上がりに中足払いを重ねておくようにすれば、連続でほとんどのキャラに決まる技だ。2発目の中足払いは、アッパーなどほかの技に変えても可能だが、ピヨりを狙うのならアッパーより中足払いがいい（足払い系の技はピヨらせやすいため）。

ケンは一気にピヨりに持っていく適当な技がない。小足払い→アッパー小昇龍は理論上は可能だが、小足払いが起き上がりに重ねにくく、それに小昇龍が空振りしてしまうキャラが多い。使いやすさそ

ガードされても反撃されにくい。このあと再び昇龍拳もある。



のほかを考えると、前からあった連続技だが、立ち小キック→小足払い小昇龍拳などがよさそうだ。これならガードされても反撃されにくく、当たればそれなりにダメージも大きい。

同時押しの削除で起き上がりに攻める楽しみがちょっと減ったリュウ・ケンだが、まだまだ一撃必殺のパワーは健在だ。起き上がりのワンチャンスで試合の主導権を握ろう。

昇龍拳はどう使い分けるか

ケンの昇龍拳は小、中、大でヒットする回数が違い、密着した状態からならそれぞれ1、2、3発当たるようになった。実戦ではこれらをどう使い分ければいいか。

連続技の最後に決める昇龍拳は、数多く当たるから大を使えばいいかというと、一概にそうともいえない。確かに中、大昇龍は小に比べ、全部当たれば威力は強いが、最後の1発が当たらないと相手は転ばない上に、相当近くないとその1発が決まらないのだ。万一最後を空振りするようなことがあると、反撃されるのは必至。こう考えると、確実に当てて転ばせされるとき以外は、小昇龍拳で攻めるのが安全といえそうだ。

相手が跳んできたときに、対空技として使う昇龍拳はどれがいいかというと、このケースでも小が正解。空中の敵には1発しか当たらないから、根本昇龍拳だけの威力を比較してみると、小昇龍が最も強いのだ。

逆に、大昇龍拳を使ったほうが効果的と思われるのは、ピヨり時以外でアッパー大昇龍拳を確実に決められるとき。大昇龍はピヨらせやすいため、相手が大昇龍拳やサマーソルトを空振りしたときのスキに、アッパー大昇龍拳をたたき込めば、これだけでピヨることも多い。ときと場合によって大、小を使い分けるようにしたい。

波動拳とファイヤー波動拳との違い

前号で報告したバージョンから発売にいたるまでに細部に変更があり、ファイヤー波動拳の効果が変わった。

ファイヤー波動拳は近い間合いでヒットすると、小、中、大いずれでも燃えて転ばせられるようになった。当たると転ぶ間合いはボタンによって異なり、小は狭く、大なら多少遠くても転ぶ。

また、連続技の最後に使う場合は、ファイヤー波動拳より波動拳のほうが入りやすいことがわかっている。どうやら当たり判定の大きさに差があるようだ。先読みから連続



起き上がりを攻めたい相手にはファイヤー波動拳を多用しよう。

技を狙うときは、最後は波動拳を使うほうがガードされにくいといえるわけだ。前ページでは、春麗に決める連続技は大→ファイヤー波動拳となっているが、これは確実に決められ、かつ転ばせて起き上がりを攻められるという理由からだ。

そのほかのパラメータ（ダメージやピヨらせやすさ）については、ほとんど違いはなさそうだ。

跳び込みから連続技を狙うなら波動拳のほうがいい。



近くで当たれば小ファイアー波動拳でも相手は転ぶ。



㊙空中竜巻の謎

単刀直入に書こう。リュウ・ケンの新空中竜巻はガードできないことがある。相手はガード方向にレバーを入れているのに（立ちでもしゃがみでも同じ。本来空中竜巻はしゃがみでもガードできる）、出した瞬間に相手に当たるように空中竜巻を打つと、100%ではないが、なぜかくらってしまうことがあるのだ。

リュウの空中竜巻なら相手は転んでしまうが、ケンにたまたま近くでくらった日には、ひどいときは竜巻3段から大足払いが決まって4 HIT COMBOなんてこともある。

なぜガードできないのか、どうするとガードできないかなど、詳しいことは分かっていないが、とにかく相手にとってはたまらない。空中竜巻にはまだまだ謎が多そうだ。



ガードできない空中竜巻。着地に連続技でつながることも…。

これを読んで走るのだ!

ZANGIEF

ザンギエフ

スーパーになって大きく変わったところをまとめてみました。

担当：いなりん

細かいところが変わっているんです!!

ザンギには、スーパーになってかなり多くの変更が施されている。ここでは、先月までにお知らせしていない変更点を書いていこう。

●ボタンによる必殺技の違い

スクリューとアトミックスープレックスは、小ボタンより中ボタン、中ボタンより大ボタンで出したほうが威力が大きい。

スクリューとフライングパワーボムを失敗したとき、小ボタンより中ボタン、中ボタンより大ボタンのほうがスキが大きい。

●通常技の変更点

ジャンプ中キックが、小キックと同じようにレバーを下に入れながら出すと「ひざ蹴り」になる。



このスキがボタンによって違っている。

大足払いにキャンセルがかからなくなった。今までは大足払いにキャンセルがかかってもほとんど意味がなかったのだが、スーパーではこれがなくなると実はかなり痛い。なぜなのかは後ほど書くことにしよう。

変更点はだいたいこんなものである。では次に、新技のアトミックスープレックスとフライングパワーボムについて書いていこう。キックボタンのスクリューコマンドで出る2つの新技、ザンギ使いの僕たちに新たな可能性を見いだしてくれそうなこの技の有効な使いかたとは？それではいってみますか。



写真では分からないが、中キックです。

ザンギ使いの新たな楽しみ!!

まず、近い間合いのアトミックスープレックス。スクリューより若干威力があるのだが、その間合いの狭さのせいで実用度がかなり落ちてしまう。

一応、投げた時に相手を端に向かって（自分が1P側、相手が2P側のときはステージの右のほうへ）追いつめられるという利点があるが、間合いが他キャラの投げ間合いとほとんど変わらないので、常に投げ返されてしまう危険がある。

また、足払いにキャンセルをかけて出してしまうと、間合いが近くてもフライングパワーボムになってしまう。



もうこれではアトミックスープレックスにはなりません。



この位置でつかんで…、



ここまで追いこめました。

さあ、キミも今日から"走れ"

遠い間合いのときのフライングパワーボム。この技にも大きな可能性が秘められていそうである。

ダッシュしているときは攻撃判定を持っていないので、相手の技を一方的にくらってしまうし、投げるためにはダッシュ状態でかなり相手に近づかなくてはならない。



実はこんなに近づいているんです。

このように書いてしまうと「な〜んだ。この技も使えねえのかよ」と思われる人もいるだろうが、あせってはいけません。この2つの欠点を補う方法があるのです。それは"キャンセルをかける"のである。ここでピ〜ンとくる人もいるでしょう。先ほど書いた、大足払いにキャンセルがかからないというのはここに影響してくるのです。

では具体的にどうすればよいのか。それは中足払いにキャンセルをかけて出すのである。

・めくりボディプレス→中足払い
・めくりボディプレス→しゃがみ小パンチ→中足払い
・（遠い）立ち小キック→中足払い

など、その他にもバリエーションは豊富である。ひとつ注意点として、中足払いを当てたとき間合いが開きすぎているとフライングパワーボムだと届かないときもある。

キャンセルをかけて出した場合は、無敵技か投げ以外で返されることはほとんどない。相手が足払いなどの通常技で返そうとしたときは、まずこちらの技が入る。また、投げ返しもかなり確率が低い。これも心配することはない。

ただ、この技は見ためと比べて威力が小さすぎる。ならばスクリューをかけられると



中足払いにキャンセルをかけて…、



"走る" 相手のガードが解けていないことに注目！

きはスクリューのほうがいいのでは?と思う人もいるだろう。確かに状況によってはそのようなこともあるのだが、時と場合によって使い分けられるようになっておきたい。
　スクリューは威力はあるのだが、技をかけたあと相手との間合いが離れてしまい、ある意味諸刃の剣のような感じである。フライングパワーボムはスクリューとは違い、相手を端に追いつめることができる。



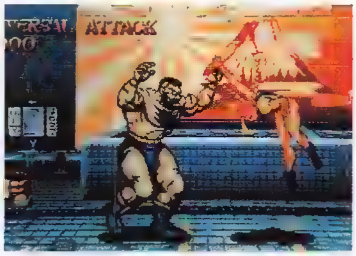
だから言ったでしょ、まぬけだね〜。

その他の走りどきはコレだ!!

　フライングパワーボムをキャンセルをかけないで使おうとする場合、奇襲的な感じで出さなければいけない。いろいろなやりかたが考えられるが、ここではそのいくつかを紹介しよう。
　まず、跳び蹴りを相手にガードさせて、足払いを警戒しているところにフライングパワーボムを入れる。あまり多用するのはお薦めできないが、読まれない程度にたまに使うと決まることが多い。
　次に、必殺技などをガードしたあとに決める。これはおもに、相手を転ばせたあとに密着して起き上がり必殺技を誘い、ガードしたあとに使う。例としては、フェイロンの熾炎脚やキャミィのキャノンスパイクなどである。通常時には間合いの関係上、これらの技をガードしてもフライングパワーボムを入れることはまず無理である。



ここから足払いか、スクリューか、走るか、う〜ん迷っちゃう。

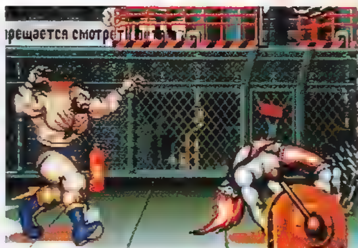


ちゃんとリバーサルも出てますね。上出来です。

　次に、いきなりフライングパワーボムを出して決める。対CPU戦においては、適当な間合いからフライングパワーボムを出すとよく決まる。対戦においてはそうはうまくいかないものの、使いかた次第ではかなり有効な戦法と成り得る。間合いによっては、いきなり出されると、突差に返すことがやりづらいものである。あとは、相手が技を出そうとするときではなく技を出そうとする前にこちらが技を出して、相手の技の出かかりを投げてしまうようなのが理想的である。
　ちょっと変わった使いかたとして、間合いを詰めるだけのために使うこともできる。おもにスクリューをかけたあとの相手の倒れている間に、自分が着地してからすぐにフライングパワーボムのコマンドを入力して走って間合いを詰める。たとえ大で出しても、相手の起き上がったときにはこちらのスキもなくなっているので反撃される心配はない。安心して使おう。



これならザンギの勝ち。ナイスタイミング!!



気持ちよさそうに走ってますね〜。

基本は今までどおり、間合いの見切りだ!!

　以上書いてきた変更点を踏まえて、対戦における基本的な闘いかたを書いていこう。
　接近戦を強いられるザンギにとって、間合いの見切りが非常に重要となってくる。相手の足払いなどのリーチの長い技の間合いの少し外の位置をキープすることが第一である。そこから…
・相手がその場で技を出したなら、少し踏み込んで大足払いを当てるか、もっと踏み込んでスクリューをかける。
・相手が前に出てから技を出そうとしたときは、前に出てくるところに大足払いなどを当てる。
　また、こちらから跳びこむときは相手の飛び道具や通常技を出しそうなときを見計らって跳びこむようにしよう。この辺は読みも必要である。
あと、こちらが転んで起き上がるときに、相手がスクリューを誘って間合いに入っていて、起き上がる寸前に垂直ジャンプをしてスクリューのスキを狙ってくる相手もいるので、間合いに入っているからといってむやみに起き上がりスクリューを狙えなくなってしまった。
　相手の跳びこみを返すときは、ダブルラリアット、立ち小パンチ、登り中パンチを使い分ける。もし地上で一方的に負けたときは、くらいスクリューを狙おう。
　何だかまたやりがいのあるキャラになった感じのザンギ。個人的にザンギはこれでいいのではと思うんですが、どうでしょうか?



あ、やってしまいましたね。ふんっぐるぐるどす〜んといきますか。



こうなってしまうんですよ。ヒドイ!!

私が大人の女の強さを教えてあげる♡

CHUN−LI 春麗

パワーアップされた黄金の立ち中キック、間合いが広くなった投げ。女帝復活への序章がいま、始まる…。

担当 虎襲倒 友の会 FRS−N.O

戦闘再開!!

ストIIでの、あまりの理不尽な強さのためにダッシュ以降はパワーダウンを余儀なくされた春麗だが、このスーパーストIIではかなりのレベルアップに成功したようだ。なにが強くなったのか、ひとつずつ見ていこう。

この技に注目!!

強くなった通常技をざっと見渡すと…

●立ち中キック

まず、この技を出すと、足もとのやられ判定が大幅に小さくなる。これが非常に使える。さらに、振り上げた足先の攻撃判定もかなり強力。対ザンギエフ戦で、立ち中キックをしゃかしゃか出して、ときどき、しゃがみ中キックを出すというストII時代の戦法が、バッチリ功を奏する。

また、対フェイロンをはじめ、一部のキャラには対空技としても用いることができる。



見た目どうりに足もとのやられ判定が小さくなった立ち中キック。

●立ち大パンチ(オーラパンチ)

今回は、横への攻撃よりも対空技として使う。

リュウ、ケンやガイルの跳びこみキックもこの技でOK。



遠めの対空はこれ。オーラパンチ。

●垂直ジャンプ大キック

この技は、ヒットすると相手が転ぶようになった。また、この技も対空として使える。リュウ、ケンが大パンチで跳んできたときに有効。

こうしてみると、スーパーの春麗は、対空面で大きくパワーアップしたことがわかる。春麗は、どうしてもジャンプ攻撃に弱いというイメージがあるので、今回の対空技の充実はうれしい限りだ。

まだあるぞ!! 心強い変更点

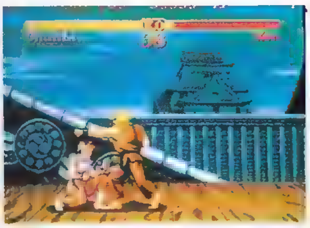
春麗のパワーアップは、投げにも反映されている。なんとなくプレイしていてうすうす気付いている人も多いと思うが、**投げ間合いが広くなった。**

実験的にケンと投げ合いをしてみた。写真③を見てほしい。この間合いでケンが春麗を投げようとすると、中パンチが出てしまう(=投げ間合いの外ということだ)。だが、逆に同じこの間合いで春麗はケンを投げられる。見方によっては、ケンの投げ間合いが狭くなった、とも解釈できるが、もしそうだとしても、写真③の間合いで、春麗の投げが決まるということは、春麗自身の投げ間合いが広いということを意味する。

これでもう、リュウ、ケンに投げハメされることはなくなったわけだ。



写真③この間合いで…、



写真③−1ケンは投げられないが…、



写真③−2春麗は投げてしまう。

スーパーにおける基本戦法

今までの変更点をふまえて、対戦での闘い方を考えてみよう。

まず今までどおりのスピードをいかした、前後にゆさぶって足技でせめる例の戦法、これは今さら説明する必要もないので省略する。

ただ、最初で述べた通り、立ち中キックはとてもパワーアップしてるので多用していこう(でも、相変わらず、やられ判定はダッシュターボのまま残っているので、昇龍拳などをブチ当てられないように注意してほしい)。

ここでは、新方式となった気功拳を導入した戦法について書こう。

気功拳は溜め方式になった。だからいつでもどこでも撃てるわけではないので、ことあるごとにガード方向に溜めるクセをつけよう。

その、溜め方は何通りかある。

●空中で溜める

とりあえず基本。斜めジャンプで溜めるのだが、中キックで跳び込むときだけでは、真横に溜めよう。理由は分かるよね?斜めに跳びこみキックで溜めると乗っかりになってしまうぞ。

●技を出している間にためる

これは、転んだ相手の起き上がりなどに近づいて、しゃがみのパンチやキックをカツカツとガードさせて、その間に溜めるというもの。中系なら約2発、小系なら約3発の技をガードさせれば、気功拳は溜まる。2~3発攻撃を当て、仕上げに気功拳でシメる。

相手を画面端などで転ばせたら、この戦法で攻め、また近づいて、しゃがみや立ちの小、中攻撃をガードさせて気功拳というパターンに持ちこもう。

といっても、ずっとこればかりやってると気功拳を撃つタイミングがバレてしまい、反撃を受けやすい。

そこで登場するのが百裂フェイントだ。

「相手に近づいて、技を2~3発ガードさせて気功拳」と思わせておいて、「相手に近づいて、しゃがみ小パンチを1回ガードさせていきなり百裂」。こんな感じで単調になりがちな気功拳ラッシュパターンに、このいつくるかわからないという、いきなり百裂は、実によく効くぞ。

この戦法に、従来の戦法を混じえて闘う。今回の春麗はちょっと一味違う!?



気功拳と思わせて、いきなりの百裂キックが効果的。

ソニックサマーで敵を葬れ!
GUILE ガイル

スーパーになっても、ガイルの強さは本物だ。冷徹無比な殺人マシーンの第4バージョン、今、世に出る!

担当:C・LAN

ストII、ダッシュ、ダッシュターボと、マイナーチェンジにとどまっているガイル。ストII時代最強であったため、少しずつ弱体化されているにもかかわらず、ターボでも安定した強さを持っていたキャラクターだ。今回のスーパーでも明らかに闘い方が変わってくるような変更点はない。

ではスーパーになって性質の変わった技の紹介を中心に、ガイル少佐の闘い方をまとめてみよう。

新技が3つ追加された少佐

ガイルには、通常技で新しくなったものが3つある。

まず1つめ。それは斜めジャンプの小パンチだ。今までのジャンプチョップではなく、垂直ジャンプのパンチと同じ拳を下に出すものになった。そしてこれは出っ放しではなく、登りで出したときなどは引っ込んでしまうようになってしまった。

2つめは、垂直ジャンプの空中キック。以前も紹介した空中ソバット。判定面、リーチなど垂直大パンチと大キックの中間に位置する技と考えてもらっていいだろう。相打ちになりやすいが、そこそこ使える技である。

最後に3つめの新技。間合いに関係なく出せるようになった裏拳だ。立ち大パンチは、相手が近いとボディーアッパーになるが、レバーを相手方向に入れることによってどこでも裏拳を使うことができる。

以上、3つの新技が加わったわけだが、正直なところ、それがどうしたって感じのものばかり。未知なる使い方に期待したいところだが…。



どこでも裏拳。ボディーアッパーがすかるような場合には使えるかも。

判定面の変更

攻撃判定、そしてやられ判定が変わった技の中では、中足払いが最も顕著な例といえよう。リーチが若干短くなり、やられ判定が大きくなっている。今まで「これなら届く」という距離でもスカッ、なんてことが増えた。ダッシュターボ慣れしていることもあるが、中足払いを見てから色々な技を合わせられやすい。バイソン、ディージェイの中足払い、リュウ・ケンの小足払い連打にも負けやすくなっている。

もしかしたら、相手の攻撃が強くされているのかもしれないし、ダッシュターボスピードに慣れてしまったため合わせられやすくなったのかもしれない。しかし、相対的にであれ、中足払いは弱くなった技だろう。

サマーソルトも若干の変更がある。大サマーは二段攻撃にはならず、当てればいつでも倒れるようになった。判定面でも、後ろに攻撃することができるようになり、跳び越し投げを狙う春麗にぶち当てることが可能。しかしリュウ、ケンのめくりのような強力なものにはまず負けてしまう。ザンギエフのめくりボディーも負けやすいが、勝てるときもある。これは、めくるタイミングによるもの。きちんとめくられるとリバーサルであっても負けてしまう。

また、サマーソルトで波動拳をよけつつ斬るのはややりやすくなっている。



空中ソバットはリーチが意外にある。



弱体化した中足。というよりバイソンの技が強くなったというべきか。

闘い方は今までと同じでOK

ガイルの基本的な闘い方はダッシュターボと同じ感覚で大丈夫。ソニックを追いかけてジリジリ追いつめていくのである。信頼できる対空兵器がサマーソルト以外少ないため、相手(リュウ、ケンなど)に跳ばれたら技を出してくる位置を読んで、昇り大パンチ、大キックで早めに落としたり、フッとしゃがんで大足払い、早めのしゃがみアッパーなどを使い分けていくことになる。今回はソバットが少し強くなっているので、こちらがリードして相打ちOK状態なら、スラストキックと併用してこれも組み込もう。空中投げもたまに対空として用いてもよい。



これがやりやすい。リュウ、ケンにはいろいろな面で強くなっているぞ。

気になるのが新キャラとの相性。キャミィは、足払いにキャノンスパイクを合わせられるのが怖いが、基本的に有利。ソニックで押していける。アクセルスピンナックルでソニックを抜けられたらすぐに中、大足払いで返せる。

T・ホークはかなり厄介な相手。地上戦では若干不利な上に、ソニックをコンドルダイブでこられるといい返し技がない(余裕があればジャブやジャンプ大パンチで)。対空技もあるし、ジャンプパンチ系がすべて強い。

ディージェイはガイル側に軍配が上がりそうだ。同じタイプのキャラではあるが、飛び道具と対空技、足の長さなど様々な面で勝っている。

フェイロンは跳び込みが強いので一発に注意。くらい投げするのも一つの手。飛び道具がある分ややガイル有利か。



対空技を潰されたらくらい投げだ。全般的にスーパーではくらい投げしやすい。

スーパーになっても、やはりガイルは強い、という印象を受ける。起き上がりに中足→しゃがみ中パンチ→サマーという三段はもちろん、今まで使えた連続技も健在だ。相変わらず安定した闘いのできるガイル。以前のユーザーはもちろん、新しく始めてもいいんじゃないだろうか。

エレキの帝王、ローリングをどう使うか？
BLANKA
ブランカ

新ローリングの追加により、さらに株が上がったかと思われたが、やや使いこなしが難しくなってしまったようだ。

新3段でおしきだ！

今回のブランカの変更点は、新ローリングの追加、バーチカルローリングの変更、そしてキャンセル技の追加などがあげられる。最後のキャンセル技というのは、先月でも紹介したレバー入れ中パンチ（頭突き）のことだ。これを使った新3段が、ジャンプ大パンチ→レバー入れ中パンチ→キャンセルローリングになる。今までの3段が入りにくくなったため、こちらを主に使うのがいいだろう。

使いこなせ！バックステップ

新技であるがゆえに非常に気になる所。基本的には飛び道具対策に使う。ある程度の読みは必要だが、波動昇龍に悩まされることは減りそうだ。かなり山なりに跳んでいくため、サガットの上タイガーも飛び越せる。

意外な使い方としてはめくりとして使えるのだが、相手との距離やキャラクターの身長がかなり関係してくるため、あまり狙った使い方はできないようだ。連続技の間にたまにまぜてやるのがいいだそう。

なお、上昇中に当たればキャラによっては3コンボになるのだが、なにせ一度バックステップするため、タイミング的にはかなりシビアだ。



一応はめくれるのだが……。

他の変更点はというと？

新技を中心とした変更点ばかりではなくて、実は細かな所もマイナーチェンジされている。

まずは嬉しい変更点として、転んだ相手の上をローリングで通過できる。そう、ダッシュのみにできたあれだ。これにより、相手の起き上がり直後に背後へ回りこむことが、再度可能になった。

しかし、ダッシュでは相手の起き上がりに大のローリングを重ねると、着地点が左右どちらかわからないという凶悪なものであったが、今回のローリングではそれができなくなり、上を通りすぎるか、当たってバウンドするかに変更された。

そうなると必然的に小またはは中のローリングで着地点を決めるわけだが、スピードが遅いため、たいしたフェイントにはならないようだ。

なお、成功した場合の連続技としては、中パンチ→キャンセル電撃。もしくは中パンチ×2→しゃがみ大パンチ（大キック）などがある。

新技の代償か？弱体化したローリング

新技以外の最大の変更点はローリングを防御された後は着地時にスキができてしまった。これによりバルログはおろか、リュウ、ディージェイ、サガットらの飛び道具でも、あてられてしまう。その上、どうやらバウンドの軌道まで大きくなってしまったようだ。

さらには、ダッシュターボで使用できたローリング↓バーチカルが使用不能になったこと。これはレバーをニュートラルを介さなくても、左下→右下で出たためできた技なのだが、今回からはきちんと横方向へ入れないと出なくなったようだ。



ローリングを防御されると……、



飛び道具が間に合ってしまう。

新技の弱点をねらえ！キャミィ・スパイラルアロー

攻撃判定が大きく、電撃はおろか、ローリングまで返してくる。よくて相打ち程度なのだが、ダメージ量が負けているのがツライ。しかし、意外な返し方として立ち小キックが使える。早めに出せばほとんど落とすことができるのでこれで牽制しつつ、近寄るのがいいだろう。

なお、ローリングを防御されると、そのままスパイラルを入れられるので要注意。

ディージェイ・ダブルローリングソバット

一見スキだらけに見えるが平気でローリングを落としてくる。タイミングが合わないと一方的に勝つのは難しい。

完全な返し方としては、大足払いしかないのだが、あまり近寄らせすぎると反対にくらってしまうので注意。

ベガ・デビルリバース

ローリングが弱いのか、デビルリバースが強いのか、バーチカルだと相打ちにされる。確実な返し方としては、垂直ジャンプ中パンチ。なるべく早めに中パンチを出せば、簡単に落とせる。



これぐらいで。



垂直ジャンプ中パンチを出す。

結論として、パワーアップしているとは言いづらいブランカ。しかし新必殺技も加わったし、もともと弱いキャラではない。使い方しだいでは十分上位をねらえるキャラだ。練習あるのみ。野性のブラジリアンで頂点をめざせ！

ヨガの奥義は世界を制す

DHALSIM
ダルシム

発売時には弱い弱いと言われてきたダルシム。しかし時はそれを否定した。

新生ダルシムの力

バージョンアップごとにパワーダウンを余儀なくされたダルシム。その背景には特異すぎる技と攻撃力があった。
そのためダッシュターボでは、落ちる所まで落ちた感があるが、スーパーでは再びのし上がって来た。
マイナーチェンジしかされていないダルシムの強さとは。

新技などいらぬ、これだけで十分

まず、気付いた方も多いと思うが、攻撃力が上がったのだ。比べてみた所、大体ダッシュ並みに戻ったようだ。これはダルシム使いにとってかなり嬉しい。へたな新技よりもよほど有利になるワケだ。



大パンチ1発で、この減り。



めくりぎみでファイヤーを入れて……。

ダッシュターボからの新技ヨガテレポートは、かなり出やすくなっている。これはボタン3つ押しの判定が、甘くなったためと思われる。
前作ではこの判定がきびしく、コマンド入力は完璧なのになぜか出ないと首をかしげていた人も多いだろう。起き上がりにどんどん使いこなせ。

気になる変更点

変更されたヨガファイヤー。どうやら先月紹介した、小ヨガファイヤー↓立ち大パンチ以外には、あまり使い道がないようだ。転ばなくなったことを考えると、弱くなったと言わざるをえない。一応これを使った3段も見つかっているのだが、画面端でピヨってくれないと入らないのが辛い。
まず、ピヨった相手の横まできていき、起き上がりにめくる感じで小ヨガファイヤー↓立ち大パンチ。ザンギなど、体の大きな相手には比較的入りやすい。注意点として、あまり真横まで近寄りすぎると大パンチに続かないので、少し離れるようにすればよい。



頭突きで3段。

もう少しスキがなければ…

ヨガテレポートを使ったフエイント技として、遠めでファイヤーを何度か防御させておき、撃った直後にテレポート↓投げといった使い方がある。テレポート自体にかなりのスキがあるので余り多用はできないのだが、相手より精神的に有利に立った時に使うと案外引っかかりやすい。
ほかにも今回からは小のヨガファイヤーを相手がくらった時に、すかさずテレポートして間合いを詰めるといった使い方もあるのだが、テレポートのスキが大きく、先に反撃をくらってしまうため、利用価値はないようだ。

ある意味では最強の対空兵器

四天王の通常技の追加、新キャラの登場とともに気になるのが、大スライディングをどこまで対空に使えるかということ。調べてみた所、四天王ではサガットが、新キャラではフェイロン・ディージェイには完全に対空技として使えるようだ。他のキャラに関しては、立ち小パンチと小キックを使いわけよう。

新技対処法

ここでは返しづらい新技の返し方をさぐってみた。まずはこのキャラから。



ベガだと大スラを中キックで。

キャミィ

キャラの性質上、スパイラルアローでつっこんでくることが多いだろうが、ダルシムに限らず、かなりいやらしい。それというのも攻撃判定が大きく、通常技では良くて相打ちにしかならないからだ。
ちょっと尻込み的な闘い方になってしまうが、一度防御できれば後はスキが大きく、簡単に反撃できてしまうので、わざとスパイラルを誘うような闘い方をすればいいだろう。

ベガ

新技デビルリバース。妙な跳び方をするため、完全な返し方がわからないという人も多いだろう。
対策は3つだ。まず、当る直前に小スライディング↓しゃがみ中キック×2、2つ目は真上に来た時に垂直ジャンプ大キック、そして3つ目は当たる直前にしゃがみ小パンチでスカし↓投げ。1つ目のやり方が一般的だが、どうせなら3つ目をおすすめする。デビルリバース後に硬直があるらしく、攻撃をすかせば一方的に投げることができるのだ。2つ目は反応が遅れると、相打ちになりやすいので、控えたほうがいいだろう。

T・ホーク

コンドルダイブのタックル中は絶対に手を出してはいけない。ほとんどが相打ちにしかならない上に、ダメージ的に負けてしまうのだ。しかもそんなことをしなくても、戻り際に十分大キックが間に合う。
落ちついて対処しよう。そうむずかしい相手ではないはずだ。



大キックはこれぐらいのタイミングで。

めくり頭突きが面白い

E・本田

日本男児はやっぱ本田よ
オレを信じてついてこい！

担当：立衆多

まずはキャンセル技を使った連続技のご紹介

立ち小キックにキャンセルがかかることは以前にも本誌でとりあげた。それを利用した連続技を2種類紹介しよう。



まず百貫落としをガードさせて…、

まず**ジャンプ大パンチ→立ち小キックキャンセル→大スーパー頭突き**の3段攻撃。飛び道具を先読みして、ぜひ狙ってみよう。

そして**めくりスモウブレス（レバー下入れ中キック）→立ち小キック×2キャンセル→大スーパー頭突き**の4段。サバ折りの後や相手の起き上がりのときに狙おう。

どちらの連続技も強力だが、相手がピヨってくれないのはちょっと残念。

新たなる本田の戦法 それは めくりスーパー頭突き

スーパーになってから、本田の頭突きに若干の変更がなされた。それは相手が倒れているところに頭突きを出すと、そのまま向こう側へ通り抜けてしまう、というもの。これを利用して、相手が起き上がるところへタイミングよく、頭突きを出すと、なんとめくりで相手の背中にヒットしてしまうのだ。対CPU戦で練習してから対戦にぜひ使ってみよう。普通のガードをして待っている相手がびっくりすることうけあいだ。ただし、体の中央でガードされてしまうと反撃されてしまうので注意しよう。

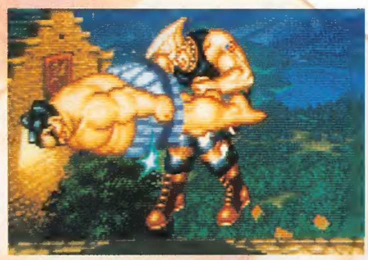
このめくり頭突きは、サバ折りが外れた後に相手が着地するところを狙っても決めることができる。これも練習して出せるようになれば相手には実に脅威となるだろう。



すかさずサバ折りをかけ、「ため」をつくっておく。

その他の有効な戦法

本田の通常技で強力なのはしゃがみ中キックだ。これをカシカシと出しているだけで、飛び道具を持たないバイソン、ザンギエフ、キャミィ、フェイ・ロン、T・ホークには十分なけん制をかけることができる。またしゃがみ小キックは対本田の頭突き落としに効果を発揮する。



外れたところへめくり頭突きをおみまいする。気分爽快！

対空には引き付けての頭突きを近い間合いのときに、立ち大パンチとしゃがみ中キックを遠い間合いのときにとそれぞれ使い分けよう。百貫落としは出始めにしか無敵がないため空中で競り負けてしまう。

しかしこの百貫落としは、相手が飛び道具を出す瞬間に使うと効果的。たとえヒットしなくても、間合いを詰められるのが大きい。そして相手が慎重にガードを固めているところにすかさずサバ折りを入れよう。それが外れたら前述のめくり頭突きを入れて本田ペースに持っていこう。ただし、あまり遠いところから出すと着地時に転ばされてしまう。また同じ百貫落としでも、スピードの速い大のほうが対戦では有効だろう。

強敵、リュウ・ケンやガイル、サガットとの対戦時には、ジリジリと間合いを詰めて立ち中・大キックで転ばせてやろう。そして一度相手を転ばせたら、起き上がりに再び立ち中・大キックを合わせるか、立ち小キックを出してけん制した後にガードをして起き上がり技をスカらせるという"二択攻撃"を仕掛ける。前者は続けて転ばせ続けることによって相手の前進を阻止し、後者はスカらせた後にサバ折りを狙い、例のめくり頭突きへと移行させられるというメリットがある。これで相手を惑わせることができれば、本田の理想的な試合展開になる。とにかく間合いを離されないことだ。



二択攻撃その一。起き上がりに立ち中・大キックを当てる。

飛び道具のないキャラクター相手であれば、リードを奪った後に"待ち"に入ってもいい。しゃがみ中キックでけん制をして、跳んで来たところを頭突きで落としたり、なかなか飛び込めないでいるところへ大百貫落としを出したりするのがいい。リードが大きければ、相打ち覚悟の百貫落としや百裂張り手でライフを削り取るのも相手にとっては嫌味な戦法だ。

これで…男になれ

めくりスーパー頭突きを生かすべく、サバ折りを多用してみよう。そのためには百貫落としや立ち小キックのフェイントをかけたりしなくてはいけないが、ベガのダブルニープレスやキャミィのスパイラルアローなどをガードした後にも捕まえることができるということも合わせて覚えておこう。そして間合いを離されないためにも、立ち中・大キックで積極的に転ばせにかかろう。ある時はフェイントを混ぜて巧みに攻撃を仕掛け、またある時には力任せに相打ち覚悟で攻め込む、それが純日本男児本田が心意気ー



その二。立ちキックのフェイントからスカらせてやろう。



「ストリートファイターII」この名を知らぬゲーマーはもうこの世の中にいないのではないだろうか？このビッグタイトルは何ゆえにここまで育ったのであろうか？その秘密を垣間見ることができるのはこれだけなのだ!!
価格1000円　全144頁



ストIIでは扱えなかった最強の男たち四天王を自分の意のままに操れる！闇の帝王ベガ、誰もが奴のあの強さに魅惑されただろう。その夢が現実となり得たのだ！「ストリートファイターIIダッシュ」で頂点を極めろ!!
価格1200円　全160頁



カプコンの創造してきたゲームの世界を一つにまとめたこの一冊「1991オールカプコン」その足跡を振り返ると決して平坦な道ではなかったことは編集部に積み重なった基板の山が物語りはじめていたのだった…。
価格1200円　全160頁

1991.9 ストリートファイターII

1992.8 ストリートファイターIIダッシュ

1992.10 1991オールカプコン

1993制作快調

SUPER STREET FIGHTER II

The New Challengers

増刊といえばゲーメスト！スーパーストIIのバイブル、ただいま制作中。みなさまのイラスト、攻略・対戦日記、何でも送ってください。



株式会社カプコン
■国内営業本部：〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号　■東京支店：〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
■カプコンソフト情報：大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834　仙台／(022)214-6040
名古屋／(052)571-0493　広島／(082)243-6264　松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。